



# Studieninhalte Studienübergreifendes Angebot - Minors

## Übersicht

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<a href="#">714211 Crossmedia Product and Innovation Management</a> Minor: International Publishing	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">114211a Crossmediales Produkt- und Innovationsmanagement</a></li><li>• <a href="#">714211a Ergänzungsstudium</a></li></ul>	1.
<a href="#">719442 Usability Engineering</a> Minors: App Design & Development, Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">119442a Usability Engineering</a></li></ul>	1.
<a href="#">721134 Film Exercises</a> Minor: Moving Images	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">721134a Film Exercises</a></li></ul>	1.
<a href="#">721192 Digital Editing</a> Minor: Moving Images	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">221192a Digitaler Schnitt</a></li></ul>	1.
<a href="#">721324 Media Production</a> Minor: Moving Images	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">721324a Media Production</a></li></ul>	1.
<a href="#">721504 Innovative Entrepreneurship</a> Minor: Advanced Business Projects		
<a href="#">722300 Media Production</a> Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">223531a Konzeption Hochschulradio</a></li><li>• <a href="#">223531b Realisation Hochschulradio</a></li><li>• <a href="#">223532a Konzeption Studentenfernsehen Stufe</a></li><li>• <a href="#">223532b Realisation Studentenfernsehen Stufe</a></li><li>• <a href="#">722300a Media Production</a></li></ul>	1.
<a href="#">722310 Field Trip / Study Project</a> Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">722310a Field Trip / Study Project</a></li></ul>	1.
<a href="#">726001 International Content Production</a> Minor: Journalism & Communication Management	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">226402b ICP Produktion</a></li></ul>	1.
<a href="#">733404 Specialist Project</a> Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">733404a Specialist Project</a></li></ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<a href="#">733409 Visual Design Workshop</a> Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">733409a Visual Design Workshop</a></li> </ul>	1.
<a href="#">733512 Tools for Business Analytics</a> Minor: Data-Driven Consulting	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">733512a Tools for Business Analytics</a></li> </ul>	
<a href="#">737077 Introduction to International Business</a> Minor: Social Media & Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">337077c Introduction to International Business</a></li> </ul>	1.
<a href="#">780462 Scientific Seminar</a> Minor: Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">180460a Wissenschaftliches Seminar</a></li> <li>• <a href="#">780460a Ergänzungsstudium</a></li> </ul>	
<a href="#">781850 Practical Training in Pre-Press, Press, and Post-Press (5P)</a> Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">181850a Grundlagen Praktikum Prepress Press Postpress</a></li> <li>• <a href="#">781850a Practical Training in Pre-press, Press, and Post-Press</a></li> </ul>	1.
<a href="#">782417 Local Industrial Media Project</a> Minor: Advanced Business Projects		
<a href="#">782498 Movie Clip Production</a> Minor: Advanced Business Projects		
<a href="#">782559 Transformation in Practice</a> Minor: Advanced Business Projects		
<a href="#">822440 Deutsch C1.1</a> Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822440a German Language Course - C1.1</a></li> </ul>	1.
<a href="#">822448 German Society and Culture</a> Minors: Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Experimental & Nonfiction Film, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822448a German Society and Culture</a></li> </ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<a href="#">822453 German Language Course - A2.1</a> Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Experimental & Nonfiction Film, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822453a German Language Course - A2.1</a></li> </ul> </div>	1.
<a href="#">822455 German Language Course - B1.1</a> Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Experimental & Nonfiction Film, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822455a German Language Course - B1.1</a></li> </ul> </div>	1.
<a href="#">822457 German Language Course - B2.1</a> Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Experimental & Nonfiction Film, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822457a German Language Course - B2.1</a></li> </ul> </div>	1.
<a href="#">822471 German Language Course - A1.2</a> Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Experimental & Nonfiction Film, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822471a German Language Course - A1.2</a></li> </ul> </div>	1.
<a href="#">822473 German Language Course - A2.2</a> Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Experimental & Nonfiction Film, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual	<div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822473a German Language Course - A2.2</a></li> </ul> </div>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
Communication		
<a href="#">822475 German Language Course - B1.2</a> Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Experimental & Nonfiction Film, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822475a German Language Course - B1.2</a></li> </ul>	1.
<a href="#">822477 German Language Course - B2.2</a> Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Experimental & Nonfiction Film, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822477a German Language Course - B2.2</a></li> </ul>	1.
<a href="#">113445 Künstliche Intelligenz für Computerspiele</a> Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">113445a Künstliche Intelligenz für Computerspiele</a></li> </ul>	1.
<a href="#">113447 Computergrafik</a> Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">113447a Computergrafik</a></li> </ul>	1.
<a href="#">113455 Praktikum Virtual Reality</a> Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">113455a Praktikum Virtual Reality</a></li> </ul>	1.
<a href="#">113466 Cloud-Services and Internet of Things</a> Minor: App Design & Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">113466a Cloud-Services and Internet of Things</a></li> </ul>	1.
<a href="#">113510 Game Praktikum</a> Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">113510a Game-Praktikum</a></li> </ul>	1.
<a href="#">113520 Theory of Game Development</a> Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">113520a Theory of Game Development</a></li> </ul>	1.
<a href="#">113521 Game Engine Programming</a> Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">113521a Game Engine Programming</a></li> </ul>	1.
<a href="#">113522 Gameplay Programming</a> Minor: Games Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">113522a Gameplay Programming</a></li> </ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<a href="#">113540 Game Physics</a> Minor: Games Development	• <a href="#">113540a Game Physics</a>	1.
<a href="#">113550 Game Art</a> Minor: Games Development	• <a href="#">113550a Game Art</a>	
<a href="#">114252 Buch-, Magazin-und Zeitungsgestaltung</a> Minor: International Publishing	• <a href="#">114252a Buch-, Magazin-und Zeitungsgestaltung</a>	1.
<a href="#">114542 Bookselling/Media Distribution</a> Minor: International Publishing	• <a href="#">114542a Bookselling/Media Distribution</a>	
<a href="#">114555 International Bookfair Game</a> Minor: International Publishing	• <a href="#">114555a International Bookfair Game</a>	
<a href="#">114578 Storytelling &amp; Genres</a> Minor: International Publishing	• <a href="#">114578a Storytelling &amp; Genres</a>	1.
<a href="#">114583 Photography</a> Minor: Advertising	• <a href="#">114583a Photography</a>	1.
<a href="#">119204 Mobile Interaktion Design</a> Minor: App Design & Development	• <a href="#">119204a Mobile Interaction Design</a>	1.
<a href="#">119320 User Interface Design</a> Minor: Visual Communication	• <a href="#">119320a User Interface Design</a> • <a href="#">119320a User Interface Design</a>	1.
<a href="#">119450 Interdisziplinäres Projekt</a> Minor: App Design & Development	• <a href="#">119450a Interdisziplinäres Projekt</a>	1.
<a href="#">119610 Innovation Management</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">119610a Innovation Management</a> • <a href="#">119610a Innovation Management</a>	1.
<a href="#">119630 Spieleentwicklung für Mobile Geräte</a> Minor: Games Development	• <a href="#">119630a Spieleentwicklung für mobile Geräte</a>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<a href="#">119640 Mobile Web Applications</a> Minor: App Design & Development	• <a href="#">119640a Mobile Web Applications</a>	1.
<a href="#">119651 Mixed Reality Design</a> Minor: Experimental & Nonfiction Film	• <a href="#">119651a Mixed Reality Design</a>	
<a href="#">119652 3D Experience Design</a> Minor: Experimental & Nonfiction Film	• <a href="#">119652a 3D Experience Design</a>	
<a href="#">119664 Sound Design for Games</a> Minor: Games Development	• <a href="#">119664a Sound Design for Games</a>	
<a href="#">119667 Game Design</a> Minors: App Design & Development, Games Development	• <a href="#">119667a Game Design</a>	1.
<a href="#">180310 Designprojekt 1</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180310a Designprojekt 1</a>	1.
<a href="#">180322 Fotografie</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180322a Fotografie</a>	
<a href="#">180323 Modell- und Prototypenbau</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180323a Modell- und Prototypenbau</a>	
<a href="#">180341 Grundlagen Sustainable Design</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180341a Grundlagen Sustainable Design</a>	
<a href="#">180410 Designprojekt 2</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180410a Designprojekt 2</a>	1.
<a href="#">180411 Kreative Drucktechniken</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180411a Kreative Drucktechniken</a>	
<a href="#">180412 Vertiefung Typografie</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180412a Vertiefung Typografie</a>	
<a href="#">180420 Vertiefung Darstellungstechniken</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180420a Vertiefung Darstellungstechniken</a>	
<a href="#">180431 Designtechnologie Vertiefung Print</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180431a Designtechnologie Vertiefung</a>	

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<a href="#">180440 Nachhaltigkeit und Design</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180440a Nachhaltigkeit und Design</a>	1.
<a href="#">180461 Wissenschaftliche Arbeit</a> Minor: Integrated Product Design	• <a href="#">180461a Wissenschaftliche Arbeit</a>	
<a href="#">180610 Designprojekt 3</a> Minor: Industrial Print Media Produktion	• <a href="#">180610a Designprojekt 3</a> • <a href="#">180610a Designprojekt 3</a>	
<a href="#">182417 Fächerübergreifendes Projekt II</a> Minor: Advanced Business Projects	• <a href="#">182417a Fächerübergreifendes Projekt II</a>	
<a href="#">182498 Grundlagen Bewegtbildproduktion</a> Minor: Advanced Business Projects	• <a href="#">182498a Grundlagen Bewegtbildproduktion</a>	
<a href="#">182559 Digitalisierungsprojekt: Cross Media</a> Minor: Advanced Business Projects	• <a href="#">182559a Digitalisierungsprojekt: Cross Media</a>	
<a href="#">221143 Creativity and Media</a> Minor: Experimental & Nonfiction Film	• <a href="#">221143a Creativity and Media</a>	
<a href="#">221159 Regie 1</a> Minor: Storytelling	• <a href="#">221159a Regie 1</a>	
<a href="#">221165 KI in der Praxis</a> Minor: Storytelling	• <a href="#">221165a KI in der Praxis</a>	
<a href="#">221175 Dokumentarfilm 1 (Konzeption)</a> Minor: Storytelling	• <a href="#">221175a Dokumentarfilm 1 (Konzeption)</a>	1.
<a href="#">221176 Dokumentarfilm 2 (Produktion)</a> Minor: Storytelling	• <a href="#">221176a Dokumentarfilm 2 (Produktion)</a>	
<a href="#">221200 Graphic Arts</a> Minors: Moving Images, Visual Communication	• <a href="#">221200a Graphic Arts</a>	
<a href="#">221201 Screendesign</a> Minor: Experimental & Nonfiction Film	• <a href="#">221201a Screendesign</a>	1.
<a href="#">221374 Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G)</a> Minor: Visual Effects	• <a href="#">221374a Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G)</a>	



EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<a href="#">221400 Medienwissenschaft</a> Minor: Audiovisual Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">221400a Medienwissenschaft</a></li> </ul>	1.
<a href="#">221403 Filmgeschichte</a> Minor: Storytelling	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">221403a Filmgeschichte</a></li> </ul>	1.
<a href="#">221504 Unternehmensgründung 2 - Grundlagen</a> Minor: Advanced Business Projects	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">221504a Unternehmensgründung 2 - Grundlagen</a></li> </ul>	
<a href="#">223333 Spezielle BWL: Investition, Finanzierung und Entrepreneurship</a> Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">223333a Investition, Finanzierung und Unternehmensbesteuerung</a></li> <li>• <a href="#">223333b Rating, Finanzierungsmodelle und Entrepreneurship</a></li> </ul>	1.
<a href="#">223337 Spezielle BWL: Digital Marketing</a> Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">223337a Digital Marketing</a></li> <li>• <a href="#">223337b Transferprojekt Digital Marketing</a></li> </ul>	1.
<a href="#">223644 Digitale Transformation und Innovationsmanagement</a> Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">223544b Realisation Digitaler und Interaktiver Anwendungen</a></li> <li>• <a href="#">223644a Digitale Transformation und Innovationsmanagement</a></li> </ul>	
<a href="#">223647 Management internationaler Digital- und Medienunternehmen</a> Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">223647a Internationales Management, Strategien und Märkte</a></li> <li>• <a href="#">223647b Transferprojekt Management internationaler Digital- und Medienunternehmen</a></li> </ul>	
<a href="#">224353 Screendesign</a> Minors: Advertising, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">224353a Screendesign</a></li> </ul>	1.
<a href="#">224354 Werbespotkonzeption</a> Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">224354a Werbespotkonzeption</a></li> </ul>	1.
<a href="#">224358 Zukunfts- und Trendforschung</a> Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">224358a Zukunfts- und Trendforschung</a></li> </ul>	



EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<a href="#">224458 Mediensoziologie</a> Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">224458a Mediensoziologie</a></li> </ul>	1.
<a href="#">224460 Mobile Advertising and Brand Engagement</a> Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">224460a Mobile Advertising and Brand Engagement</a></li> </ul>	1.
<a href="#">226103 Leadership</a> Minor: Journalism & Communication Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">226103a Leadership</a></li> </ul>	1.
<a href="#">226203 Innovation Management</a> Minor: Journalism & Communication Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">226203a Innovation Management</a></li> </ul>	1.
<a href="#">226310 Technology and Media Ethics</a> Minor: Journalism & Communication Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">226310a Technology and Media Ethics</a></li> </ul>	1.
<a href="#">226502 Corporate Communications</a> Minor: Journalism & Communication Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">226502a Corporate Communications</a></li> <li>• <a href="#">226502a Corporate Communications</a></li> </ul>	1.
<a href="#">334066 Angewandte Medienpsychologie Workshop</a> Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">334066a Angewandte Medienpsychologie Workshop</a></li> </ul>	1.
<a href="#">334067 Medienworkshop</a> Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">334067a Medienworkshop</a></li> </ul>	1.
<a href="#">334073 Visual Design Workshop</a> Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">334073a Visual Design Workshop</a></li> </ul>	1.
<a href="#">337074 Multimedia Storytelling</a> Minor: Social Media & Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">337074a Multimedia Storytelling</a></li> </ul>	1.
<a href="#">337079 Online Marketing I</a> Minor: Advertising	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">337079a Introduction to Online Marketing</a></li> <li>• <a href="#">337079a Introduction to Online Marketing</a></li> <li>• <a href="#">337079c Crossmedia Marketing</a></li> <li>• <a href="#">337079c Crossmedia Marketing</a></li> </ul>	1.
<a href="#">337087 Media Production</a> Minor: Social Media & Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">337087a Multimedia Fundamentals</a></li> <li>• <a href="#">337087b Media Production</a></li> </ul>	1.

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
<a href="#">337095 Strategic Management</a> Minor: Social Media & Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">337095a Strategic Management</a></li> <li>• <a href="#">337095c Digital Transformation</a></li> </ul>	1.
<a href="#">337102 Spezialisierung: Digital Marketing</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">337102a Spezialisierung: Digital Marketing</a></li> </ul>	1.
<a href="#">337105 Digital Leadership and Management</a> Minor: Social Media & Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">337105a Spezialisierung: Social Media Strategy</a></li> </ul>	
<a href="#">822420 English Media and Society C1</a> Minors: Advertising, App Design & Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822420a English Media and Society C1</a></li> </ul>	1.
<a href="#">822429 Intercultural Communication B2/C1</a> Minors: Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822429a Intercultural Communication B2/C1</a></li> </ul>	1.
<a href="#">822451 German Language Course - A1.1</a> Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">822451a German Language Course - A1.1</a></li> </ul>	1.
<a href="#">823373 English for Marketing C1</a> Minors: Advertising, App Design & Development, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication, Visual Effects	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">823373a English for Marketing C1</a></li> </ul>	1., 2.

# Modul Crossmedia Product and Innovation Management

**Modul:** 714211 Crossmedia Product and Innovation Management  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: International Publishing

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung:

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
114211a	<a href="#">Crossmediales Produkt- und Innovationsmanagement</a>	-	2	3	
714211a	<a href="#">Ergänzungsstudium</a>	-	0	1	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Usability Engineering

**Modul:** 719442 Usability Engineering (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: App Design & Development, Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Gottfried Zimmermann

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: MP

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
119442a	<a href="#">Usability Engineering</a>	-	4	5	LÜ

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Film Exercises

**Modul:** 721134 Film Exercises (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Moving Images

Modulverantwortlicher: Prof. Boris Michalski

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload: 15 Lecture dates with 4 semester hours per week = 45 hour units (45 min each) (or blockseminars, announced at Kick-Off)

Modulprüfung: HA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	40 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten



Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
721134a	<a href="#">Film Exercises</a>	-	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Digital Editing

## Modul:

**721192 Digital Editing (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Moving Images**

Modulverantwortlicher: Prof. Boris Michalski

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 15 Lecture dates with 4 semester hours per week = 45 hour units (45 min each) Preparation and assignments: 15 dates with 2 semester hours per week = 30 hour units (45 min each) Exam preparations: 12 days with 7,5-hour units each = 90 hour units  
Workload all in all = 180 hour units

Modulprüfung: HA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: This lecture aims to deliver a basic understanding and practice special skills applied in editing / post-pr

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221192a	<a href="#">Digitaler Schnitt</a>	-	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Media Production

## Modul:

**721324 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Moving Images**

Modulverantwortlicher: Prof. Boris Michalski

ECTS-min./max.: 16 / 16

Workload: Conception: 120 hours + Packaging / Preparation: 180 hours +  
Realization / Presentation: 180 hours = Total Workload: 480  
hours

Modulprüfung: PA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 20 %

Konzeption 30 %

Realisierung 30 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
721324a	<a href="#">Media Production</a>	-	6	16	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Innovative Entrepreneurship

**Modul:** 721504 Innovative Entrepreneurship (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advanced Business Projects

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung:

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses -  
Modul:

Dieses Modul ist -  
Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Media Production

## Modul:

**722300 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Eva Stadler

ECTS-min./max.: 8 / 8

Modulprüfung: PA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223531a	<a href="#">Konzeption Hochschulradio</a>	S	2	2	
223531b	<a href="#">Realisation Hochschulradio</a>	SP	4	6	
223532a	<a href="#">Konzeption Studentenfernsehen Stufe</a>	S	2	2	
223532b	<a href="#">Realisation Studentenfernsehen Stufe</a>	SP	4	6	
722300a	<a href="#">Media Production</a>	-	6	8	PA

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Field Trip / Study Project

**Modul:** 722310 Field Trip / Study Project (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Nils Högsdal

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: PA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
722310a	<a href="#">Field Trip / Study Project</a>	-	0	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul International Content Production

**Modul:** 726001 International Content Production (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Journalism & Communication Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Swaran Sandhu

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: PA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
226402b	<a href="#">ICP Produktion</a>	-	3	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Specialist Project

## Modul:

**733404 Specialist Project (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication**

Modulverantwortlicher: Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: LA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln



Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
733404a	<a href="#">Specialist Project</a>	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Visual Design Workshop

**Modul:**

**733409 Visual Design Workshop (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication**

Modulverantwortlicher:

Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.:

4 / 4

Modulprüfung:

Formale

This seminar is only available for students of the Minor

Zulassungsvoraussetzungen: Visual Communication

**Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:

During and after the event, the visual repertoire should be expanded, consolidated and professionalized. You are able to analyze other people's and your own visualizations or posters, but also independently and in a focused manner to implement your own designs. The practical and artistic use of typical design tools (sketches, analog/digital, illustration, Photoshop, etc.) is trained.

**Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 20 %

Konzeption 30 %

Realisierung 30 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen****Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen

zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
733409a	<a href="#">Visual Design Workshop</a>	-	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Tools for Business Analytics

**Modul:** 733512 Tools for Business Analytics (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Data-Driven Consulting

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: PA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
733512a	<a href="#">Tools for Business Analytics</a>	-	0	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Introduction to International Business

**Modul:** 737077 Introduction to International Business  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Social Media & Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bettina Schwarzer

ECTS-min./max.: 3 / 3

Modulprüfung: LA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337077c	<a href="#">Introduction to International Business</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Scientific Seminar

## Modul:

**780462 Scientific Seminar (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: RE

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
180460a	<a href="#"><u>Wissenschaftliches Seminar</u></a>	-	2	2	
780460a	<a href="#"><u>Ergänzungsstudium</u></a>	-	0	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Practical Training in Pre-Press, Press, and Post-Press (5P)

<b>Modul:</b>	<b>781850 Practical Training in Pre-Press, Press, and Post-Press (5P) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising</b>
ECTS-min./max.:	6 / 6
Modulprüfung:	PA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

#### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
181850a	<a href="#">Grundlagen Praktikum Prepress Press Postpress</a>	-	6	6	
781850a	<a href="#">Practical Training in Pre-press, Press, and Post-Press</a>	-	6	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Local Industrial Media Project

**Modul:**

**782417 Local Industrial Media Project (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advanced Business Projects**

ECTS-min./max.:

14 / 14

Modulprüfung:

KMP

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses -  
Modul:

Dieses Modul ist -  
Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Movie Clip Production

**Modul:**

**782498 Movie Clip Production (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advanced Business Projects**

ECTS-min./max.:

5 / 5

Modulprüfung:

KMP

## **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Transformation in Practice

**Modul:** 782559 Transformation in Practice (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advanced Business Projects

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung:

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses -  
Modul:

Dieses Modul ist -  
Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Deutsch C1.1

## Modul:

**822440 Deutsch C1.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advanced Business Projects, Advertising, App Design & Development, Data-Driven Consulting, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication**

Modulverantwortlicher:

Dr. Barbara Garzia-Jansen

ECTS-min./max.:

2 / 2

**13 Termine à 3 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (6 SWS) fehlen. Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Workload:

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS Kreditpunkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe. Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs C1.2 (GER) besucht werden.

**13 dates à 3 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the

course.

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (6 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C1.2.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses B2.2 CEFR an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
  - Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.
- Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs C1.2 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course B2.2 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
  - Mandatory placement test at the HdM
- After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C1.2

**Kompetenzprofil**

**Lernziele:**

- Die Sprache im gesellschaftlichen und beruflichen Leben oder in Ausbildung und Studium wirksam und flexibel gebrauchen.
- Sich klar, strukturiert und ausführlich zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden. *Lesen:* ein breites Spektrum anspruchsvoller, allgemeinwissenschaftlicher Texte verstehen und auch implizite Bedeutungen erfassen. Ausführliche Berichte und Analysen lesen, in denen Zusammenhänge, Meinungen und Standpunkte erörtert werden.
- *Hören:* Vorlesungen, Reden und Berichte im Rahmen des Studiums verstehen, sowie längeren Redebeiträgen und Gesprächen folgen, auch wenn sie nicht klar strukturiert sind und Zusammenhänge nicht explizit ausgedrückt werden.
- *Sprechen:* zu vielen allgemeinwissenschaftlichen Themen des Interessengebietes eine klare und detaillierte Darstellung geben, ein Standpunkt zu einem Problem

Lernergebnisse:

erklären. Flüssig, korrekt und wirkungsvoll über ein breites Spektrum von Themen allgemeiner oder wissenschaftlicher Art sprechen.

- *Schreiben*: komplexe Themen klar und gut strukturiert darlegen, dabei verschiedene Standpunkte darstellen, Hauptgedanken hervorheben und die Argumentation durch ausführliche Beispiele verdeutlichen. Wortschatz und Stil variieren je nach Textsorte und Thema.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- **Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend):** grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- **Analyse:** Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- **Konzeption:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- **Realisierung:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: WS 19/20 German Language Course - B2.2

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822440a	<a href="#">German Language Course - C1.1</a>	-	3	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul German Society and Culture

**822448 German Society and Culture  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advertising, App Design & Development, Data-Driven  
Consulting, Experimental & Nonfiction Film, Games  
Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalism &  
Communication Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication**

## Modul:

Modulverantwortlicher:  
ECTS-min./max.:

Dr. Barbara Garzia-Jansen  
2 / 2

**12 dates à 2 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class (peer and group works, discussion) incl. assessment of verbal skills.
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

## Workload:

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (4 SWS in total) in order to successfully pass the course.

**The written and oral final examination** normally takes place on the last day of the course. In order to pass the final, you have to achieve at least 60 percent in total.

## Modulprüfung:

KMP

## Formale

## Zulassungsvoraussetzungen:

At least a completed CEFR B2.2 level of English is required.

## Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

Objective of the course is to gain an understanding of German history, politics, society and mentality. Studying in a foreign country is a chance and challenge at the same time. This course will offer knowledge and understanding of German history, politics, society and mentality to international exchange students. It will help them to get a broader approach to Germany and its culture, and to profit more from their stay.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation



ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen

- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;



Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen  
beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822448a	<a href="#">German Society and Culture</a>	-	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul German Language Course - A2.1

**822453 German Language Course - A2.1  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advanced Business Projects, Advertising, App Design  
& Development, Data-Driven Consulting,  
Experimental & Nonfiction Film, Games  
Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalism &  
Communication Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication**

**Modul:**

Modulverantwortlicher:  
ECTS-min./max.:

Dr. Barbara Garzia-Jansen  
2 / 2

**13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und  
Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und  
Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über  
die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85%  
des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten  
über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie  
sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.  
Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung  
zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in  
Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen;  
Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung**  
findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt.  
Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent  
insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten  
für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein  
benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.  
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der  
Folgekurs A2.2 (GER) besucht werden.

**13 dates à 4 hours per week (attendance) plus  
self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language  
course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances

Workload:

(KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A2.2.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses A1.2 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
  - Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.
- Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs A2.2 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course A1.2 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
  - Mandatory placement test at the HdM
- After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A2.2.

**Kompetenzprofil**

**Lernziele A2 (GER): Elementare Sprachverwendung**

- Hören: Lernende können Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen [...]; verstehen das Wesentliche von kurzen, klaren und einfachen Mitteilungen und Durchsagen.
- Lesen: Lernende können ganz kurze, einfache Texte lesen und in einfachen Alltagstexten konkrete, vorhersehbare Informationen auffinden und kurze, einfache persönliche Briefe verstehen.
- Sprechen: Lernende können sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen [...]; ein sehr kurzes Kontaktgespräch führen [...]; mit einfachen Mitteln z.B. die Familie, andere Leute, die Wohnsituation oder die berufliche Tätigkeit beschreiben.
- Schreiben: Lernende können kurze, einfache Notizen und Mitteilungen schreiben; können einen ganz einfachen persönlichen Brief schreiben, z.B. um sich für etwas zu bedanken.

Lernergebnisse:

**Learning outcomes Level A2 (GER): Basic User**

- Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance (e.g. very basic personal and family information, shopping, local geography, employment).
- Can communicate in simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters.
- Can describe in simple terms aspects of his/her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822453a	<a href="#">German Language Course - A2.1</a>	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul German Language Course - B1.1

**822455 German Language Course - B1.1  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advanced Business Projects, Advertising, App Design  
& Development, Data-Driven Consulting,  
Experimental & Nonfiction Film, Games  
Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalism &  
Communication Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication**

**Modul:**

Modulverantwortlicher:  
ECTS-min./max.:

Dr. Barbara Garzia-Jansen  
2 / 2

**13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und  
Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und  
Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über  
die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85%  
des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten  
über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie  
sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.  
Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung  
zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in  
Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen;  
Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung**  
findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt.  
Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent  
insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten  
für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein  
benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.  
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der  
Folgekurs B1.2 (GER) besucht werden.

**13 dates à 4 hours per week (attendance) plus  
self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language  
course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances

Workload:

(KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B1.2.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses A2.2 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
  - Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.
- Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B1.2 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course A2.2 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
  - Mandatory placement test at the HdM
- After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B1.2.

**Kompetenzprofil**

**Lernziele B1 (GER): Selbstständige Sprachanwendung**

- Hören: Lernende können die Hauptpunkte verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge geht; können vielen Radio- oder Fernsehsendungen [...] die Hauptinformationen entnehmen, wenn relativ langsam und deutlich gesprochen wird.
- Lesen: Lernende können Texte verstehen, in denen vor allem sehr gebräuchliche Alltags- oder Berufssprache vorkommt; können private Briefe verstehen, in denen von Ereignissen, Gefühlen und Wünschen berichtet wird.
- Sprechen: Lernende können die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Lernende können ohne Vorbereitung an Gesprächen über vertraute Themen teilnehmen [...]. Lernende können in einfachen zusammenhängenden Sätzen sprechen, um Erfahrungen und Ereignisse oder Träume, Hoffnungen und Ziele zu beschreiben; können kurz Meinungen und Pläne erklären und begründen; können eine

Lernergebnisse:

Geschichte erzählen oder die Handlung eines Buches oder Films wiedergeben [...].

- Schreiben: Lernende können über vertraute Themen einfache zusammenhängende Texte schreiben; können persönliche Briefe schreiben und darin von Erfahrungen und Eindrücken berichten.

### **Learning outcomes Level B1 (CEFR): Independent User**

- Can understand the main points of clear standard input on familiar matters regularly encountered in work, school, leisure, etc.
- Can deal with most situations likely to arise whilst travelling in an area where the language is spoken.
- Can produce simple connected text on topics, which are familiar, or of personal interest.
- Can describe experiences and events, dreams, hopes & ambitions and briefly give reasons and explanations for opinions and plans.



## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in

Gruppen und Organisationen.

- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822455a	<a href="#">German Language Course - B1.1</a>	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul German Language Course - B2.1

**822457 German Language Course - B2.1  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advanced Business Projects, Advertising, App Design  
& Development, Data-Driven Consulting,  
Experimental & Nonfiction Film, Games  
Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalism &  
Communication Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication**

**Modul:**

Modulverantwortlicher:

Dr. Barbara Garzia-Jansen

ECTS-min./max.:

2 / 2

**13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und  
Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und  
Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über  
die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85%  
des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten  
über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie  
sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.  
Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung  
zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in  
Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen;  
Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung**  
findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt.  
Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent  
insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten  
für den bestandenen Kurs zwei ECTS Kreditpunkte und ein  
benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.  
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der  
Folgekurs B2.2 (GER) besucht werden.

**13 dates à 4 hours per week (attendance) plus  
self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language  
course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

Workload:

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

Active participation in class (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a **written and oral final examination** which takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B2.2.

Modulprüfung:

KMP

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course B1.2 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
  - Mandatory placement test at the HdM
- After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B2.2.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses B1.2 GER an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
  - Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.
- Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B2.2 (GER) besucht werden.

**Kompetenzprofil**

**Lernziele /Kompetenzen B2 nach GER:**

Lernende können die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen; verstehen im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen. Können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit einem Muttersprachler ohne Belastung für beide Gesprächspartner möglich ist. Können sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einem Problem erklären und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.

Lernergebnisse:

- Lesen: Lernende können Artikel und Berichte über Probleme der Gegenwart lesen und verstehen, in denen die Schreibenden eine bestimmte Haltung oder einen bestimmten Standpunkt vertreten.
- Hören: Lernende können längeren Redebeiträgen und Vorträgen folgen, wenn das Thema einigermaßen vertraut ist. Können im Fernsehen die meisten

Nachrichtensendungen und aktuellen Reportagen verstehen.

- Sprechen: Lernende können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit einem Muttersprachler recht gut möglich ist. Können sich in vertrauten Situationen aktiv an einer Diskussion beteiligen und Ansichten begründen und verteidigen. Können zu vielen Themen aus Interessensgebieten eine klare und detaillierte Darstellung geben. Können einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und Vor- und Nachteile angeben.
- Schreiben: Lernende können über eine Vielzahl von Themen, die sie interessieren, klare und detaillierte Texte schreiben. Können in einem Aufsatz oder Bericht Informationen wiedergeben. Können Briefe schreiben und darin die persönliche Bedeutung von Ereignissen und Erfahrungen deutlich machen.

### **CEFR B2 Learning Outcomes**

Global: students should be able to understand the main ideas of complex texts on both concrete and abstract topics, including technical discussions in their field of specialisation. They can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible without strain for either party. They can produce clear, detailed text on a wide range of subjects and explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.

- Listening: students can understand standard speech spoken at a normal rate and follow even complex lines of argument provided the topic is reasonably familiar. They can understand the essentials of lectures and most TV news and current affairs programmes and can understand the majority of films in standard dialect.
- Reading: students can understand articles and reports concerned with contemporary problems in which the writers adopt particular stances or viewpoints. They can understand contemporary literary prose and can adapt style and speed of reading to different texts and purposes, using appropriate reference-sources selectively.
- Spoken interaction: students can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible. They are able to take an active part in discussion in familiar contexts and can account for and sustain views clearly by providing relevant explanations and arguments.
- Spoken production: They can present clear, detailed descriptions on a wide range of subjects related to their field of interest, expanding and supporting ideas with subsidiary points and relevant examples. They can explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.
- Writing: Students are able to write clear, detailed text on a wide range of subjects related to their interests. They can write an essay or report, passing on information or giving reasons in support of or against a particular point of view. They can write letters highlighting the personal significance of events and experiences.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in

Gruppen und Organisationen.

- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul:

WS 19/20 German Language Course - B1.2

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

WS 19/20 German Language Course - B2.2

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822457a	<a href="#">German Language Course - B2.1</a>	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul German Language Course - A1.2

**822471 German Language Course - A1.2  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advanced Business Projects, Advertising, App Design  
& Development, Data-Driven Consulting,  
Experimental & Nonfiction Film, Games  
Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalism &  
Communication Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication**

**Modul:**

Modulverantwortlicher:

Dr. Barbara Garzia-Jansen

ECTS-min./max.:

2 / 2

**13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und  
Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und  
Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über  
die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85%  
des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten  
über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie  
sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.  
Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung  
zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in  
Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen;  
Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung**  
findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt.  
Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent  
insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten  
für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein  
benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.  
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der  
Folgekurs A2.1 (GER) besucht werden.

**13 dates à 4 hours per week (attendance) plus  
self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language  
course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances

Workload:



(KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A2.1.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses A1.1 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
  - Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.
- Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs A2.1 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course A1.1 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
  - Mandatory placement test at the HdM
- After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A2.1.

**Kompetenzprofil**

**Lernziele A1 (GER): Elementare Sprachverwendung**

- Hören: Lernende können vertraute Wörter und ganz einfache Sätze verstehen [...], vorausgesetzt es wird langsam und deutlich gesprochen.
- Lesen: Lernende können einzelne vertraute Namen, Wörter und ganz einfache Sätze verstehen, z. B. auf Schildern, Plakaten oder in Katalogen.
- Sprechen: Lernende können sich auf einfache Art verständigen [...] können einfache Fragen stellen und beantworten, sofern es sich um unmittelbar notwendige Dinge und um sehr vertraute Themen handelt; können einfache Wendungen und Sätze gebrauchen, um Leute und Orte zu beschreiben.
- Schreiben: Lernende können kurze einfache Nachrichten schreiben, z. B. Begrüßungen, können auf Formularen, z. B. in Hotels, Namen, Adresse, Nationalität usw. eintragen.

Lernergebnisse:

**Learning outcomes Level A1 (CEFR): Basic User**

- Can understand and use familiar everyday expressions and

very basic phrases aimed at the satisfaction of needs of a concrete type.

- Can introduce him/herself and others and can ask and answer questions about personal details such as where he/she lives, people he/she knows and things he/she has.
- Can interact in a simple way provided the other person talks slowly and clearly and is prepared to help.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- **Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend):** grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- **Analyse:** Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- **Konzeption:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- **Realisierung:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 30 %

Analyse 10 %

Konzeption 30 %

Realisierung 30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
822471a	<a href="#"><u>German Language Course - A1.2</u></a>	-	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul German Language Course - A2.2

**822473 German Language Course - A2.2  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advanced Business Projects, Advertising, App Design  
& Development, Data-Driven Consulting,  
Experimental & Nonfiction Film, Games  
Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalism &  
Communication Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication**

**Modul:**

Modulverantwortlicher:  
ECTS-min./max.:

Dr. Barbara Garzia-Jansen  
2 / 2

**13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und  
Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und  
Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über  
die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85%  
des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten  
über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie  
sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen.  
Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung  
zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in  
Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen;  
Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung**  
findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt.  
Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent  
insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten  
für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein  
benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.  
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der  
Folgekurs B1.1 (GER) besucht werden.

**13 dates à 4 hours per week (attendance) plus  
self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language  
course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances

Workload:

(KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B1.1.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses A2.1 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
  - Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.
- Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B1.1 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course A2.1 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
  - Mandatory placement test at the HdM
- After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B1.1.

**Kompetenzprofil**

**Lernziele A2 (GER): Elementare Sprachverwendung**

- Hören: Lernende können Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen [...]; verstehen das Wesentliche von kurzen, klaren und einfachen Mitteilungen und Durchsagen.
- Lesen: Lernende können ganz kurze, einfache Texte lesen und in einfachen Alltagstexten konkrete, vorhersehbare Informationen auffinden und kurze, einfache persönliche Briefe verstehen.
- Sprechen: Lernende können sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen [...]; ein sehr kurzes Kontaktgespräch führen [...]; mit einfachen Mitteln z.B. die Familie, andere Leute, die Wohnsituation oder die berufliche Tätigkeit beschreiben.
- Schreiben: Lernende können kurze, einfache Notizen und Mitteilungen schreiben; können einen ganz einfachen persönlichen Brief schreiben, z.B. um sich für etwas zu bedanken.

Lernergebnisse:

**Learning outcomes Level A2 (GER): Basic User**

- Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance (e.g. very basic personal and family information, shopping, local geography, employment).
- Can communicate in simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters.
- Can describe in simple terms aspects of his/her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822473a	<a href="#">German Language Course - A2.2</a>	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul German Language Course - B1.2

**822475 German Language Course - B1.2  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advanced Business Projects, Advertising, App Design  
& Development, Data-Driven Consulting,  
Experimental & Nonfiction Film, Games  
Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalism &  
Communication Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication**

**Modul:**

Modulverantwortlicher:  
ECTS-min./max.:

Dr. Barbara Garzia-Jansen  
2 / 2

**13 Termine à 3 SWS (Präsenz) plus Vor- und  
Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und  
Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über  
die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85%  
des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten  
über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie  
sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (6 SWS) fehlen.  
Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung  
zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in  
Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen;  
Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung**  
findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt.  
Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent  
insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten  
für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein  
benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.  
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der  
Folgekurs B2.1 (GER) besucht werden.

**13 dates à 3 hours per week (attendance) plus  
self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language  
course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances

Workload:



(KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (6 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B2.1.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses B1.1 (GER) an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
  - Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.
- Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs B2.1 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course B1.1 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
  - Mandatory placement test at the HdM
- After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level B2.1.

**Kompetenzprofil**

**Lernziele B1 (GER): Selbstständige Sprachanwendung**

- Hören: Lernende können die Hauptpunkte verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge geht; können vielen Radio- oder Fernsehsendungen [...] die Hauptinformationen entnehmen, wenn relativ langsam und deutlich gesprochen wird.
- Lesen: Lernende können Texte verstehen, in denen vor allem sehr gebräuchliche Alltags- oder Berufssprache vorkommt; können private Briefe verstehen, in denen von Ereignissen, Gefühlen und Wünschen berichtet wird.
- Sprechen: Lernende können die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Lernende können ohne Vorbereitung an Gesprächen über vertraute Themen teilnehmen [...]. Lernende können in einfachen zusammenhängenden Sätzen sprechen, um Erfahrungen und Ereignisse oder Träume, Hoffnungen und Ziele zu beschreiben; können kurz Meinungen und Pläne erklären und begründen; können eine

Lernergebnisse:

Geschichte erzählen oder die Handlung eines Buches oder Films wiedergeben [...].

- Schreiben: Lernende können über vertraute Themen einfache zusammenhängende Texte schreiben; können persönliche Briefe schreiben und darin von Erfahrungen und Eindrücken berichten.

### **Learning outcomes Level B1 (CEFR): Independent User**

- Can understand the main points of clear standard input on familiar matters regularly encountered in work, school, leisure, etc.
- Can deal with most situations likely to arise whilst travelling in an area where the language is spoken.
- Can produce simple connected text on topics, which are familiar, or of personal interest.
- Can describe experiences and events, dreams, hopes & ambitions and briefly give reasons and explanations for opinions and plans.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in

Gruppen und Organisationen.

- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

WS 19/20 German Language Course - B2.1

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822475a	<a href="#">German Language Course - B1.2</a>	-	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul German Language Course - B2.2

Modul:

**822477 German Language Course - B2.2  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advanced Business Projects, Advertising, App Design  
& Development, Data-Driven Consulting,  
Experimental & Nonfiction Film, Games  
Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalism &  
Communication Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication  
13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und  
Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und  
Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über  
die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85%  
des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten  
über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie  
sicher, dass Sie nicht mehr als 2x120 Minuten fehlen. Auf  
dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung  
zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in  
Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen;  
Rollenspiele) wird bewertet.

Workload:

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung**  
findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt.  
Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent  
insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten  
für den bestandenen Kurs zwei ECTS Kreditpunkte und ein  
benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.  
Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der  
Folgekurs C1.1 (GER) besucht werden.

**13 dates à 4 hours per week (attendance) plus  
self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language  
course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances  
(KMP) that must be achieved over the entire duration of the

course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes. This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C1.1.

Modulprüfung:

KMP

**Zulassungsvoraussetzungen:**

- Erfolgreicher Abschluss des Deutschkurses B2.1 CEFR an der HdM oder an einer äquivalenten deutschen Hochschule; und/oder
  - Obligatorischer Einstufungstest an der HdM.
- Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs C1.1 (GER) besucht werden.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Entry requirements:**

- Successful completion of German Language Course B2.1 CEFR at the HdM or equivalent German University; and/or
  - Mandatory placement test at the HdM
- After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level C1.1

**Kompetenzprofil**

**Lernziele /Kompetenzen B2 nach GER:**

Lernende können die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen; verstehen im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen. Können sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit einem Muttersprachler ohne Belastung für beide Gesprächspartner möglich ist. Können sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einem Problem erklären und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.

Lernergebnisse:

- Lesen: Lernende können Artikel und Berichte über Probleme der Gegenwart lesen und verstehen, in denen die Schreibenden eine bestimmte Haltung oder einen bestimmten Standpunkt vertreten.
- Hören: Lernende können längeren Redebeiträgen und Vorträgen folgen, wenn das Thema einigermaßen vertraut ist. Können im Fernsehen die meisten Nachrichtensendungen und aktuellen Reportagen verstehen.
- Sprechen: Lernende können sich so spontan und fließend

verständigen, dass ein normales Gespräch mit einem Muttersprachler recht gut möglich ist. Können sich in vertrauten Situationen aktiv an einer Diskussion beteiligen und Ansichten begründen und verteidigen. Können zu vielen Themen aus Interessensgebieten eine klare und detaillierte Darstellung geben. Können einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und Vor- und Nachteile angeben.

- Schreiben: Lernende können über eine Vielzahl von Themen, die sie interessieren, klare und detaillierte Texte schreiben. Können in einem Aufsatz oder Bericht Informationen wiedergeben. Können Briefe schreiben und darin die persönliche Bedeutung von Ereignissen und Erfahrungen deutlich machen.

### **CEFR B2 Learning Outcomes**

Global: students should be able to understand the main ideas of complex texts on both concrete and abstract topics, including technical discussions in their field of specialisation. They can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible without strain for either party. They can produce clear, detailed text on a wide range of subjects and explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.

- Listening: students can understand standard speech spoken at a normal rate and follow even complex lines of argument provided the topic is reasonably familiar. They can understand the essentials of lectures and most TV news and current affairs programmes and can understand the majority of films in standard dialect.
- Reading: students can understand articles and reports concerned with contemporary problems in which the writers adopt particular stances or viewpoints. They can understand contemporary literary prose and can adapt style and speed of reading to different texts and purposes, using appropriate reference-sources selectively.
- Spoken interaction: students can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible. They are able to take an active part in discussion in familiar contexts and can account for and sustain views clearly by providing relevant explanations and arguments.
- Spoken production: They can present clear, detailed descriptions on a wide range of subjects related to their field of interest, expanding and supporting ideas with subsidiary points and relevant examples. They can explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.
- Writing: Students are able to write clear, detailed text on a wide range of subjects related to their interests. They can write an essay or report, passing on information or giving reasons in support of or against a particular point of view. They can write letters highlighting the personal significance of events and experiences.



- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu



kooperieren

- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul:

WS 19/20 German Language Course - B2.1

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

WS 19/20 Deutsch C1.1

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822477a	<a href="#">German Language Course - B2.2</a>	-	4	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Künstliche Intelligenz für Computerspiele

## (Artificial Intelligence for Computergames)

**Modul:** **113445 Künstliche Intelligenz für Computerspiele (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Christian Becker-Asano

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: Vorlesung  
15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden  
Vor- und Nachbearbeitung  
15 Termine zu je 7 SWS = 79 Zeitstunden  
Prüfungsvorbereitung  
7 Tage zu je 8 Zeitstunden=56 Zeitstunden  
Summe: 180 Zeitstunden

Modulprüfung: KL, 90 Min

### Kompetenzprofil

Nach dem erfolgreichen Besuch der Veranstaltung kennen die Studierenden

- die verschiedenen Einsatzgebiete der Künstlichen Intelligenz (KI) in Computerspielen
- die wesentlichen Eigenschaften der KI in Computerspielen, insbesondere die Unterschiede zur akademischen KI
- die wichtigsten Algorithmen für Pathfinding, Decision Making, Taktischer und Strategischer Planung, maschinelles Lernen im Kontext der Spiele KI

Lernergebnisse:

Mit der in der Veranstaltung vermittelten Theorie sind die Studenten in der Lage intelligente Agenten in Computerspielen zu entwickeln. Die Veranstaltung ist eine Theorievorlesung. Ergänzt wird die Frontalvorlesung durch Übungen zu praktischen Anwendungsfeldern. Diese Übungen werden von den Studenten selbstständig bearbeitet. Die Lösung wird in der Gruppe besprochen. Ausserdem werden die in der Vorlesung behandelten Verfahren im Kontext aktueller bekannter Spiele in der Gruppe diskutiert.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts

## (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	0 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113445a	<a href="#">Künstliche Intelligenz für Computerspiele</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Computergrafik

## (Special Topics in Computer Animation )

<b>Modul:</b>	<b>113447 Computergrafik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	6 / 6
	<b>Vorlesung:</b> 15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden
	<b>Übungen:</b> 15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden
Workload:	<b>Nachbearbeitung:</b> 45 Zeitstunden <b>praktische Arbeit:</b> 60 Zeitstunden <b>Prüfungsvorbereitung:</b> 30 Zeitstunden <b>Gesamter Zeitaufwand (Workload):</b> 180 Zeitstunden
Modulprüfung:	KMP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	laut SPO
<b>Kompetenzprofil</b>	Die Studierenden besitzen nach Abschluss des Moduls:
Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"><li>• grundlegendes Wissen über die klassischen Techniken der generativen Computergrafik</li><li>• die Fähigkeit, das erworbene theoretische Wissen in praktischen Anwendungen umzusetzen.</li><li>• Grundkenntnisse in der Modellierung</li><li>• Grundkenntnisse in der Grafikprogrammierung</li></ul>

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	0 %
Konzeption	10 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul:

-

Dieses Modul ist Voraussetzung für:

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113447a	<a href="#">Computergrafik</a>	V	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Praktikum Virtual Reality

## (Virtual Reality Lab)

**Modul:** 113455 Praktikum Virtual Reality (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload: 240 Stunden = 8 ECTS Die Betreuung der Projekte können auch individuelle Termine außerhalb der im Stundenplan angegebenen Zeit vereinbart werden.

Modulprüfung: PP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Die Studierenden haben in der Konzeption und Umsetzung von VR-Anwendungen erste Erfahrungen gesammelt. Sie sind mit den Arbeitsschritten, Tools und Herausforderungen in diesem Gebiet vertraut. Sie sind in der Lage, in einem kleinen Team solche Anwendungen zu entwickeln

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	0 %
Konzeption	30 %
Realisierung	60 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen



- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113455a	<a href="#">Praktikum Virtual Reality</a>	-	4	8	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Cloud-Services and Internet of Things

## **Modul: 113466 Cloud-Services and Internet of Things (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium), Minor: App Design & Development**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stefan Radicke

ECTS-min./max.: 6 / 6

15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Vorbereitung und Nachbereitung: insgesamt 15 Tage zu je 9 SWS  
= 135 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload)=180 Zeitstunden

Workload:

15 lectures of 4h each = 45h

Self-dependent learning and preparation for the exam: 15 days of  
9h each= 135h

Workload: 180h in total = 6 ECTS

Modulprüfung: KMP

### **Kompetenzprofil**

The course aims to connect Internet of Things (IoT) enabled devices using scalable cloud services in a project setup. After an initial introductory section covering cloud and IoT fundamentals students plan, develop, implement and operate their own cloud architectures to connect IoT actuators and sensors.

Lernergebnisse:

Actuators and sensors can be of any suitable kind, such as coffee machines, light switches, park spot sensors and more. To connect devices to the cloud special IoT enabled protocols, such as QUIC, MQTT and XMPP are used. The architectures are deployed to cloud platforms such as Amazon Web Services, Google Cloud Platform, Microsoft Azure or others.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	40 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln; Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
113466a	<a href="#">Cloud-Services and Internet of Things</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Game Praktikum

## (Gaming Lab )

### Modul:

**113510 Game Praktikum (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stefan Radicke

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload: 8 ECTS x 30 = 240 hours

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

#### Lernergebnisse:

- Practical use of theoretical knowledge in context of a large game project.
- Teamwork and communication skills within a large-scale project team of over 30 students.
- Structured and independent work capabilities.
- Strategic planning, reflection and results evaluation.
- Experienced students also get the opportunity to take leadership roles. This includes making important project decisions, managing and assigning tasks and some supervisory functions.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	70 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen

anwenden

- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

Bemerkung: von den drei PL 113454, 113455 und 113510 dürfen höchstens zwei erbracht werden

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113510a	<a href="#">Game-Praktikum</a>	P	6	8	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Theory of Game Development

## (Theory of Game Development )

### Modul:

**113520 Theory of Game Development (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 6 ECTS x 30 = 180 hours

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

#### Lernergebnisse:

- See games through the eyes of a professional game developer. This includes the ability to draw valid conclusions about the development process, the business model, cultural influences, and the underlying technology.
- Understanding of the various career options in the games industry and the ability to analyze video games from different points of view, e.g. programmer, designer, artist, publisher, politician, and so on.
- Understanding of the hard- and software used to develop video games and how it impacts the development process. This includes implications regarding the runtime performance as well as financial and budget considerations.
- Ability to reflect and scientifically discuss various game development related subjects such as design, business, youth protection, hardware, and software within small groups.
- Composition of written reports, outlining, summarizing, and analyzing the findings.
- Presentation and explanation of the reports in front of the class.
- Acquiring fundamental knowledge for advanced courses.

### Teaching and Learning Agreement

The TLA can be found in the lecture description.

#### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	0 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion



## Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113520a	<a href="#">Theory of Game Development</a>	V	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Game Engine Programming

## (Game Engine Programming)

**Modul:** 113521 Game Engine Programming (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stefan Radicke

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 6 ECTS x 30 = 180 hours

Modulprüfung: MP

### Kompetenzprofil

- Lernergebnisse:
- Students gain the ability to design effective and reusable software architectures for high-performance environments. This includes the utilization of common, as well as game-specific software design patterns and interface abstraction techniques to build flexible, customizable and reusable game engine systems.
  - Detailed knowledge of game engine subsystems and their inter-dependencies are attained. Participants acquire the skill to plan and implement reference counting objects, container classes, memory management utilities, mathematical structures, accurate timing routines, resource loading and streaming systems, multi-threaded algorithms, and the integration of a 3D environmental sound framework.
  - Students gain the skill to analyze, evaluate and assess the time-, performance-, and memory-characteristics of high-performance real-time software systems. This includes deep knowledge of several well-known algorithms, their specific use-cases and respective optimization techniques. In this context, a deep understanding and appreciation of the performance characteristics of modern multi-core architectures is earned. Students can write and optimize algorithms for improved cache-efficiency, memory utilization, task concurrency, and data parallelism.
  - Students acquire the ability to competently and confidently develop and modify large, interdependent software systems utilizing a test-driven approach. They can both realize subsystem functionality based on given unit-test scenarios as well as plan and execute their own automated test cases.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur

operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts  
(aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	50 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113521a	<a href="#">Game Engine Programming</a>	V, P	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Gameplay Programming

## (Gameplay Programming )

### Modul:

**113522 Gameplay Programming (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stefan Radicke

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 6 ECTS x 30 = 180 hours

Modulprüfung: LA

### Kompetenzprofil

- Ability to pick up any modern game engine quickly and easily. Students gather knowledge about common game engine components including physics, events, cameras, scripting, game components, input and more. They thus are able to implement fun mechanics by building solid and robust gameplay systems, which realize efficient communication and meaningful interaction between the utilized game engine components.
- The students undergo one full cycle of game prototyping in compliance with methods employed by professional developers. In addition, the lecture approach heavily focuses on the scientific method, where a hypothesis is formulated, tested, and eventually corrected or adapted. The steps involved are as follows:

### Lernergebnisse:

1. Pitching and discussion of a game mechanic in front of the entire class, thus forming a hypothesis.
2. Written design document outlining the game mechanic, its characteristics and implications.
3. Prototypical implementation of the game mechanic using Unreal Engine 4.
4. Organizing, executing and evaluating playtests of the implemented prototype.
5. Documentation and statistical evaluation of the playtest results.
6. Improvement of the prototype based on the gathered feedback data.
7. Technical documentation of the final prototype implementation.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur

operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts  
(aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
113522a	<a href="#">Gameplay Programming</a>	V, P	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Game Physics

## (Game Physics )

### Modul:

**113540 Game Physics (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Roland Schmitz

ECTS-min./max.: 6 / 6

30 Vorlesungen x 1.5 Stunden = 45 Stunden

### Workload:

Vor- und Nachbereitung der Vorlesungen = 45 Stunden

Eigene Programmierpraxis = 50 Stunden

Prüfungsvorbereitungen = 40 Stunden

Modulprüfung:

MP

### Kompetenzprofil

Die Studierende kennen nach dem Besuchs dieses Moduls die wesentlichen theoretischen Grundlagen und Prinzipien, auf denen moderne Game Physics Engines aufbauen. Insbesondere können Sie:

die Bewegungsgleichungen für sich bewegenden Game Objects aufstellen

### Lernergebnisse:

die Bewegungsgleichungen näherungsweise lösen

Kollisionen erkennen und behandeln

die Performance bestehender Game Physics Engines kritisch bewerten und analysieren

eigene Ideen für Physik-basierte Spiele kommunizieren und realisieren

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen

50 %

Analyse

10 %



Konzeption	10 %
Realisierung	30 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
113540a	<a href="#">Game Physics</a>	V	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Game Art

**Modul:** 113550 Game Art (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Games Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

ECTS-min./max.: 4 / 4

**Vorlesung:**

15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden

Workload: **Erstellen einer Portfoliamappe mit Arbeitsproben und Projektarbeiten:** 97,5 Zeitstunden

**Gesamter Zeitaufwand (Workload):** 120 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

**Kompetenzprofil**

Die Studierenden besitzen nach Abschluss des Moduls:

- Lernergebnisse:
- Grundlegende Kenntnisse im Charakter Design
  - Grundlegende Kenntnisse in Concept Art
  - Grundlegende Kenntnisse über User Interface Designs
  - Grundlegende Kenntnisse in Art Direction
  - die Fähigkeit, die erworbenen Kenntnisse in den oben genannten Gebieten in praktischen Anwendungen umzusetzen.

**Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 20 %

Konzeption 40 %

Realisierung 20 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

**Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen

anwenden

- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113550a	<a href="#">Game Art</a>	Flipped Classroom	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Buch-, Magazin-und Zeitungsgestaltung

**Modul:** 114252 Buch-, Magazin-und Zeitungsgestaltung  
(Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Stefan Schmid

ECTS-min./max.: 7 / 7

Modulprüfung: PP

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	50 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
114252a	<a href="#">Buch-, Magazin- und Zeitungsgestaltung</a>	-	6	7	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Bookselling/Media Distribution

**Modul:** **114542 Bookselling/Media Distribution  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
International Publishing**

Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Vera Spillner
ECTS-min./max.:	5 / 5 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden
Workload:	Teamarbeiten außerhalb Vorlesung 2 Termine zu je 2 SWS = 4 SWS Portfoliozusammenstellung: 7 Tage zu je 8 Zeitstunden = 56 Zeitstunden Arbeitsaufwand / Workload insg. = 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	KMP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine

## Kompetenzprofil

	Nach dem erfolgreichen Besuch des Moduls werden die Teilnehmer ...
	<ul style="list-style-type: none"><li>• die Fachterminologie im Bereich Distribution anwendungssicher beherrschen,</li><li>• die Bedeutung der Verlagsvorschau kritisch reflektieren können</li><li>• einen Business Model Canvas erstellen und bewerten können</li><li>• ein Mockup für einen Webshop im Bereich Direct Sales erstellen können</li><li>• Die Rolle des Verkaufs im digitalen Wandel kritisch reflektieren und Vorschläge für zukünftige Aufgaben entwickeln können,</li><li>• befähigt sein, das eigene Vertriebshandeln im Hinblick auf seine Zweckhaftigkeit zu reflektieren.</li></ul>
Lernergebnisse:	

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen****Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

**Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln; Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul:

-



Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
114542a	<a href="#"><u>Bookselling/Media Distribution</u></a>	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul International Bookfair Game

**Modul:** 114555 International Bookfair Game (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Vera Spillner

ECTS-min./max.: 7 / 7

Modulprüfung: PP

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
114555a	<a href="#">International Bookfair Game</a>	-	6	7	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Storytelling & Genres

## Modul:

**114578 Storytelling & Genres (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: International Publishing**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Okke Schlüter

ECTS-min./max.: 3 / 3

Modulprüfung: PP

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
114578a	<a href="#">Storytelling &amp; Genres</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Photography

## (Photography)

### Modul:

**114583 Photography (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising**

Modulverantwortlicher:

Prof. Dr. Okke Schlüter

ECTS-min./max.:

5 / 5

Workload:

15 sessions each 2 SWS = ca. 23 hours;  
Pre- and afterwork: 15 times each 1,5 SWS = ca. 17 hours;  
Preparation for a presentation = 20 hours;  
total Workload ca. 60 hours

Modulprüfung:

PA

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

Die Lehrveranstaltung ist aufgrund ihres Charakters (sehr hoher Betreuungsaufwand durch den Dozenten) auf 16 Teilnehmer beschränkt. Die Hälfte dieser Plätze ist für Studierende des Minor-Programms Advertising & Publishing reserviert.

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Students will be challenged to expand their photographic approach in regards to concept, light and shadow, focus, composition, and color.  
The objective will be accomplished through lectures, project oriented conceptualizing, image creation, and in-class discussion.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 0 %

Konzeption 30 %

Realisierung 50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul:

-

Dieses Modul ist Voraussetzung für:

-

Bemerkung: Teilnehmerbeschränkung

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
114583a	<a href="#">Photography</a>	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Mobile Interaktion Design

**Modul:** 119204 Mobile Interaktion Design (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: App Design & Development

Modulverantwortlicher: Prof. Henrik Mucha

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 150 hours Workload Incl. Assignments: -13 Lectures each 4 SWS = 40 hours -Deconstruction & Theory: 4 days = 32 hours -App Design / Prototyping: 6 days = 48 hours -Design Reflection: 2 days = 16 hours

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

This lecture is designed to enable students to understand, critically discuss and reflect upon the interdisciplinary nature of mobile interaction design. It will focus on design-; business- and technological aspects and how those may influence a mobile ecosystem. The main focus of the exercises will be on mobile content architecture, functional design, graphic design guidelines as well as enabling students to read and successfully apply mobile design patterns. Critically questions the suitability of specific design patterns and learn how mobile design patterns relate to more general interaction design patterns will be part of group discussions and activities.

Lernergebnisse: In addition, basic high- and low- fidelity prototyping tools will be subject of special exercises, designed to enable students to create work examples for their personal portfolio (work examples are necessary to find a number of internships).

### GOALS

- Understanding Mobile Media state of the art mobile widgets and design patterns
- Appreciate the difference of mobile devices, device adaptation and differences of Native-, Web Apps as well as Mobile Web Sites.
- Understanding of interaction design for mobile content/devices Ability to design mobile application using standardized design patterns.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %



Konzeption 20 %

Realisierung 30 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
119204a	<a href="#">Mobile Interaction Design</a>	Flipped Classroom	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul User Interface Design

## (User Interface Design)

### Modul:

**119320 User Interface Design (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication**

Modulverantwortlicher: Prof. Henrik Mucha

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload:

Seminar: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung +  
Übungen: 15 Termine zu je 4 Lehrstunden = 60 Zeitstunden  
Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 145 Zeitstunden

Modulprüfung:

PA

### Kompetenzprofil

Please note that UID is part of an international study program the lecture will be held in English.

The purpose of this praxis-oriented seminar is to design innovative Human-Computer Interfaces based on a human-centered design, this will entail:

Lernergebnisse:

1. Students will learn to read, distinguish and critically discuss Usability, HID (Human Interface Design), Screen design, Graphic Design, Interaction Design and Experience design aspects. Here, Students will be asked to analyze existing systems based on design principles.
  2. In workshops, students will apply state of the art creativity tools and focus on HCD (Human-Centered Design) and IDEO methods.
  3. In teams (2-5) Students will analyze state of the art interaction and design trends for a selected domain and present the results as part of a "pitch" presentation.
  4. Students will design systems based on Interface, Interaction and experience design using state of the art prototyping (functional, graphics and interactive prototyping tools)
  5. Continuously evaluate the prototypes with potential users and redesign the prototype based on user feedback.
- The seminar will be marked based on the developed prototype and its associating documentation.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	30 %
Konzeption	50 %
Realisierung	10 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in

Gruppen und Organisationen.

- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

Bemerkung: Teilnehmerbeschränkung

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119320a	<a href="#">User Interface Design</a>	Flipped Classroom	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Interdisziplinäres Projekt

## (Interdisciplinary Project)

### Modul:

**119450 Interdisziplinäres Projekt (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: App Design & Development**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Joachim Charzinski

ECTS-min./max.: 8 / 8

The workload 240 hours practical work in teams including meetings and research. Project goals and plans as well as working times are defined by the students in cooperation with the stakeholders and professors at the beginning of the course.

Workload: Der Arbeitsaufwand beträgt 240 h. Die Projektarbeit erfolgt in freier Zeiteinteilung im Laufe des Semesters. Der Arbeitsumfang wird zu Projektbeginn im Rahmen der Projektplanerstellung durch die Studierenden im Voraus abgeschätzt und mit den betreuenden Personen abgestimmt.

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Similar to projects 119400 and 119401, the interdisciplinary project helps students acquire and test experience in their field of studies as well as organizational and team competences. In contrast to projects 119400 and 119401, the team **MUST** comprise students from different study programmes, forcing students to organize also their work along their different fields of expertise and practice communication and collaboration with experts from other fields that do not necessarily share the same mindset or approach to a problem.

After successfully completing the project, students have learned to get organized in interdisciplinary teams and to communicate with people from other fields. They have practiced to apply and extend their knowledge and approaches in an interdisciplinary setting. They have gained experience in analyzing problems, creating concepts for solving problems and practically realize solutions.

Lernergebnisse: Ähnlich wie im Projekt 119400, werden im interdisziplinären Projekt fachliche, organisatorische und Teamkompetenzen erworben und erprobt. Anders als im Projekt 119400 ist das Team im interdisziplinären Projekt grundsätzlich aus Studierenden mehrerer Fachrichtungen zusammengesetzt, so dass die Studierenden sich zusätzlich die fachlichen Aufgaben gezielt organisieren müssen und die Kommunikation mit Fachleuten anderer Disziplinen üben, die nicht dieselben fachlichen Voraussetzungen und oft eine andere Grund-Vorgehensweise haben.

Nach erfolgreichem Abschluss des Projektes haben die Studierenden gelernt, sich auch in interdisziplinären Teams zu organisieren und mit Vertretern anderer Fachrichtungen zu kommunizieren. Sie haben ihre eigenen fachlichen Fähigkeiten in einem breiteren Umfeld vertreten, eingesetzt und ausgebaut. Sie haben Erfahrung im Analysieren von Aufgabenstellungen und Problemfeldern, im Erstellen von Konzepten zur Problemlösung und in der praktischen Umsetzung von Lösungen.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in

Gruppen und Organisationen.

- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

Bemerkung: siehe SPO

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119450a	<a href="#">Interdisziplinäres Projekt</a>	-	5	8	PA

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Innovation Management

## (Innovation Management)

### Modul:

**119610 Innovation Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Joachim Charzinski

ECTS-min./max.: 5 / 5

Lecture: 14 weeks, 4x45 min each = 42 hours

Preparation, wrap-up, homework tasks: 14 weeks, 5 hours each = 70 hours

Exam preparation: 38 hours

Workload:

**total workload: 150 hours**

Vorlesung: 14 Termine zu je 4 SWS = 42 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung, Hausaufgaben: 14 Termine zu je 5 Zeitstunden = 70 Zeitstunden

Prüfungsvorbereitung: 38 Zeitstunden

**Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden**

Modulprüfung:

KL, 60 Min

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

After passing this module, the students can discover mind barriers and assess risks for existing business. They have tried out several methods for generating new ideas and can decide which method to use in each situation. They can create and analyze business sketches, improve business models and calculate simple business cases to assess which innovations are promising and when is the right time to realize an innovation. They know the concept of a stage gate process and have first practical experience in the methods applied for each of the steps. They know fundamental scientific concepts relevant for innovation management such as the diffusion model, the concept of the innovator's dilemma and several business models. During the lecture part, students practice several methods used in innovation management in group sessions, thereby also practicing their communication skills in English. They can identify patentable inventions and have participated in sketching a patent application.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	40 %
Konzeption	20 %
Realisierung	10 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

## Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119610a	<a href="#">Innovation Management</a>	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Spieleentwicklung für Mobile Geräte

## **Modul:** 119630 Spieleentwicklung für Mobile Geräte (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sabiha Ghellal

ECTS-min./max.: 6 / 6

Vorlesung:

15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung:

Workload: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Selbststudium und Bearbeitung eines eigenen Projekts: 90 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload): 180 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale

keine.

Zulassungsvoraussetzungen: Setzt inhaltliche Vorkenntnisse voraus in Grundlagen Grafik und Programmierung.

### **Kompetenzprofil**

In diesem Kurs lernen Teilnehmer\*innen die Grundlagen der Spieleentwicklung mit einer modernen Game-Engine, in diesem Fall Unity. Anhand von praktischen Beispielen bekommen Studierende einen Einblick in die wichtigsten Konzepte, Werkzeuge und Software-Patterns für die Entwicklung eigener Spiele. Diese Techniken sind universell einsetzbar. Der Fokus dieses Kurses auf der technischen Entwicklung mobiler Spiele. Hierfür werden vorgefertigten Assets verwendet. Die komplette Ausgestaltung eines Spiels ist nicht Inhalt des Kurses.

Lernergebnisse:

Nach einer Einführung in die Funktionsweise moderner Game-Engines und lernen Studierende die Oberfläche von Unity kennen. Anhand grundlegender Software-Konzepten bei der Entwicklung von Spielen mit Unity lernen die Studierenden die Unterschiede zur reinen objektorientierten Programmierung kennen. Anhand vieler Praxisbeispiele werden die einzelnen Bestandteile der Spieleentwicklung (Grafik, Sound, User-Input, GUI, Physic, Ressourcen-Management) bis hin zur Veröffentlichung auf mobilen Endgeräten erklärt. So lernen die Teilnehmer\*innen alle nötigen Werkzeuge kennengelernt, um selbstständig eigene Spiele entwickeln zu können.

### **Kursinhalte**

- Nutzung von Game-Engines, Einführung in Unity
- Component-Based-Design
- Scripting in Unity mit C#
- 2D und 3D-Grafik (Textures, Sprites, Meshes, Rendering, Lightsources)
- User-Input (Touch, Keyboard, Mouse)
- User-Interfaces (Buttons, Input, Layout)
- Ressourcen-Management (Dynamisches Laden von Assets)

- Physics (Colliders, Trigger, Raycast, Layers, Static Objects)
- Sound (Audiosources, Mixer, Soundeffects)
- Best practices (Scene-Management, Events, Assetstore)
- Deployment (Kompilieren für Android / iOS)

**Über Unity 3D** Unity 3D ist eine Spiele-Engine, mit der plattformübergreifende 3D- und 2D-Spiele für Desktops, Konsolen, mobile Geräte und Websites erstellt werden können. Sie kombiniert High-End-Technologie und -Werkzeuge mit intuitiven und anpassbaren Einstellungen, läuft auf fast allen denkbaren Plattformen und wird von ihrer Entwicklergemeinschaft ständig weiterentwickelt und verbessert. Neben der Erstellung von Spielen bietet es auch Funktionen wie Werbung, Analysen, Cloud Building und Multiplayer-Netzwerke.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	60 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119630a	<a href="#">Spieleentwicklung für mobile Geräte</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Mobile Web Applications

## (Mobile Web Applications)

### Modul:

**119640 Mobile Web Applications (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: App Design & Development**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: ca. 150 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale Zulassungsvoraussetzungen: lt. SPO

### Kompetenzprofil

### Lernergebnisse:

Studierende beherrschen nach der Vorlesung die Grundlagen zur Entwicklung von mobilen webbasierten sowie hybriden Anwendungen. Sie kennen die Grundlagen der Webtechnologien im Bereich Frontend- und Backendentwicklung und können für den jeweiligen Anwendungsfall die optimale Entwicklungstechnologie zur Umsetzung der Zielanwendung wählen. Desweiteren werden Kenntnisse zur Vorgehensweise, Entwicklungstools und Methoden zur Entwicklung komplexerer mobiler webbasierter Anwendungen vermittelt. Selbständiges Einarbeiten in neueste Technologien und Anwenden dieser in kurzer Zeit ist neben Abstraktionsvermögen und pragmatischer Lösungskompetenz ein Ziel der Veranstaltung. Durch die Entwicklung einer webbasierten Anwendungen im Team werden Teamfähigkeit und soziale Kompetenzen gefördert. Das gelernte Wissen wird im Rahmen der Veranstaltung reflektiert, sowie die Auseinandersetzung mit der Nachhaltigkeit und ethischer Verantwortung in der Softwareentwicklung wird diskutiert. So sind sie qualifiziert, komplexe mobile Anwendungen im Team für verschiedene Plattformen umzusetzen, sowie digitale Produkte zu entwickeln. Studierende werden in ihrer Kreativität gefördert und bei der Umsetzung eigener Ideen unterstützt.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion



## Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: WS16 Design und Usability

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
119640a	<a href="#">Mobile Web Applications</a>	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Mixed Reality Design

## Modul:

## 119651 Mixed Reality Design (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Experimental & Nonfiction Film

Modulverantwortlicher:

Prof. Dr. Sabiha Ghellal

ECTS-min./max.:

6 / 6

Workload:

• Total hours: 180 • Contact hours: 60 • Self-study: 120

Modulprüfung:

PA

In diesem Modul lernen Studierende die grundlegenden wissenschaftlichen Konzepte kennen, die für die Gestaltung überzeugender Mixed-Reality-Erfahrungen entscheidend sind. Ziel ist es, über rein technologische oder visuelle Aspekte hinauszugehen und die zentralen Erlebniskomponenten zu verstehen, die die Wahrnehmung, Interaktion und das Erleben hybrider Umgebungen maßgeblich beeinflussen.

Im Fokus stehen fünf zentrale Gestaltungsprinzipien:

1. Virtuelle Welt – als inhaltlicher und struktureller Rahmen der Erfahrung
2. Immersion – als Grad der mentalen und physischen Einbindung in die Umgebung
3. Präsenz – als subjektives Gefühl des „Dabeiseins“ im virtuellen oder gemischten Raum
4. Sensorisches Feedback – als wechselseitige, unmittelbare Reaktion der Umgebung auf Nutzerhandlungen
5. Interaktivität – als Möglichkeit, das Erlebnis aktiv mitzugestalten und Einfluss zu nehmen

Diese fünf Elemente bilden gemeinsam das Fundament für das Design intuitiver, wirkungsvoller und nutzerzentrierter Mixed-Reality-Erfahrungen. Im Verlauf des Moduls setzen sich die Teilnehmenden theoretisch und praktisch mit diesen Prinzipien auseinander und lernen, sie in der Entwicklung eigener MR-Anwendungen gezielt einzusetzen.

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

## Kompetenzprofil

### Mixed Reality (MR) Design - Learning Objectives

#### Understand MR Fundamentals & Theoretical Frameworks:

Learn key concepts, history, and cognitive aspects of MR.

**Differentiate AR, VR, and MR:** Identify their unique characteristics, technologies, and applications.

**Apply MR Design Principles:** Create immersive, user-friendly experiences with spatial interaction design.

**Prototype with MR Tools:** Use real-time tools, 360° cameras, and Meta Quest 3 for rapid development.

**Explore Projection Mapping:** Extend MR into physical spaces through adaptive content projection.

**Evaluate MR Experiences:** Apply usability testing and assessment frameworks for engagement and effectiveness.

Lernergebnisse:

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	50 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in

Gruppen und Organisationen.

- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119651a	<a href="#">Mixed Reality Design</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul 3D Experience Design

**Modul:** **119652 3D Experience Design (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Experimental & Nonfiction Film**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sabiha Ghellal  
ECTS-min./max.: 6 / 6  
Workload: • Total hours: 180 • Contact hours:45 • Self-study: 135  
Modulprüfung: PA  
Formale Zulassungsvoraussetzungen: none

## Kompetenzprofil

The course introduces students to the central steps of the 3D pipeline – from the initial idea and conceptual design to final implementation.

The individual stages of work, such as modeling, texturing, shading, animation, and lighting, are covered in detail and applied in practice through the creation of original 3D productions. In addition to experimenting with various tools for creating digital content, the focus is placed on the design and technical realization of compelling 3D environments. The final outcome is an interactive prototype within a game engine, accompanied by a reflective analysis of the design process.

Upon successful completion of this course, students will be able to:

## Lernergebnisse:

- Identify and describe the phases of a 3D production pipeline and their interdependencies, including preproduction, modeling, texturing, rigging, animation, lighting, rendering, and postproduction.
- Analyze existing spatial design approaches and narrative strategies in digital media, and formulate their own concepts using tools such as mood boards, concept art, storyboards, animatics, and 3D blockings.
- Design and construct efficient 3D environments with clean topology, including coherent hierarchies and UV layouts.
- Transfer created 3D geometry from a 3D tool into a game engine.
- Select appropriate texturing and shading methods, implement them in a real-time environment, and illuminate scenes atmospherically.
- Use professional tools (e.g., Blender, Substance Painter, Unity) to create technically sophisticated 3D scenes within a collaborative real-time production context.
- Collaborate effectively in interdisciplinary teams, manage workflows, data pipelines, and responsibilities, and integrate feedback into iterative design processes.
- Evaluate the results of their own work and that of others both creatively and technically, and critically reflect on the design and production process in written

and oral form.

- Present project outcomes clearly and in a well-structured manner, and defend their design decisions in presentations and review sessions.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
119652a	<a href="#">3D Experience Design</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Sound Design for Games

<b>Modul:</b>	<b>119664 Sound Design for Games (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Development</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Sabiha Ghellal
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	45h Besuch der Lehrveranstaltung: 15 Termine zu je 180 min 30h Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen (15x2h) 40h Umsetzung eines eigenen Analyse- oder Sounddesign-Projektes 15h Vorbereitung eines Seminarvortrags 20h Schreiben eines kurzen Berichts <b>Summe:</b> 150h
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	<p>Nach erfolgreichem Absolvieren des Moduls verstehen die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grundlagen von digitalem Audio</li><li>• Geräusche, Töne, Klänge</li><li>• diegetische vs. non-diegetische Sounds</li><li>• objekt- und kanalbasierten Sound</li></ul>
Lernergebnisse:	<p>und sie können</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• die Nutzung von Sounds in Computerspielen analysieren</li><li>• entscheiden, ob Sounds objekt- oder kanalbasiert eingespielt werden sollen</li><li>• Soundquellen in Unity anlegen und positionieren</li><li>• Sounds per Code randomisieren</li><li>• Sound routing in Unity konzipieren und realisieren</li></ul>

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	20 %



## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln; Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses -  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
119664a	<a href="#">Sound Design for Games</a>	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Game Design

## **Modul:** 119667 Game Design (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: App Design & Development, Games Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sabiha Ghellal

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: Seminar: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung + Übungen: 15 Termine zu je 4 Lehrstunden = 60 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 145 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale Zulassungsvoraussetzungen: Grundlagen Mobile Content und User Interface Design werden vorausgesetzt 119320a User Interface Design MM7 / MIN 119350a Mobile Content

### **Kompetenzprofil**

The goal of this praxis oriented seminar is for students to understand game design theory and learn how to design games. The focus of the seminar will be based on experience/interaction design for games-, storytelling-, game structures/interactions- and story-world building-theories and design principles.

Students start the design process by forming interests groups and deconstructing a game of their choice using a reverse engineering approach with the purpose of understanding the various factors that will play into a holistic gaming experience.

After some creativity workshops, the students will start to form game design teams (2-5 Students) and create low fidelity prototypes. The purpose of the teamwork is to enable critical discussions and design reflections.

Lernergebnisse: Throughout an iterative design process, the students will critically discuss and reflect upon design methods and design options for the purpose of learning how to apply a player-centered design approach and conduct an empirical study for games.

The main deliverable of this praxis-oriented seminar is to produce a "vertical slice of a game" using state of the art game engines. A vertical slice is a portion of a game that acts as a proof of concept for investors or other stakeholders within the games industry who plan to fund games.

Due to the interdisciplinary nature of the subject, students will be requested to consider technological, design and business concepts and how they may influence holistic design decisions and document them in a game design specification.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend):

grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin

- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	10 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren

- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

Bemerkung: Teilnehmerbeschränkung

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119667a	<a href="#">Game Design</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Designprojekt 1

**Modul:** **180310 Designprojekt 1 (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Integrated Product Design**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 10 / 10

**10 ECTS = 300h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)**

Workload: 15h Einführung und Briefing  
80h Problembeschreibung und -eingrenzung  
80h Konzeptphase  
80h Erarbeiten von Prototypen  
25h Testphase  
20h Dokumentation

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Das Modul 180310 Designprojekt 1 besteht aus einer Lehrveranstaltung (180310a Designprojekt 1). Innerhalb dieses Moduls lernen die Studierenden sich aus verschiedenen Perspektiven einer komplexen, praxisbezogenen Aufgabenstellung zu nähern. Dabei erlernen die Studierenden in einem semesterfüllenden Projektablauf eine große Bandbreite an Fach- und personalen Kompetenzen, welche neben dem selbständigen Erwerb und der Anwendung von Fertigkeiten auch Sozialkompetenzen wie Führungs- und Teamfähigkeit umfasst. Das Modul befähigt die Studierenden komplexe Aufgabenstellungen zu durchdringen. Weitere Angaben zu den Inhalten der Lehrveranstaltung dieses Moduls finden Sie auf der Seite der Lehrveranstaltung 180310a Designprojekt 1.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
180310a	<a href="#">Designprojekt 1</a>	-	6	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Fotografie

## Modul:

**180322 Fotografie (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 3 / 3

Modulprüfung: LA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
180322a	<a href="#">Fotografie</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Modell- und Prototypenbau

**Modul:** 180323 Modell- und Prototypenbau (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Manuel Hodrius

ECTS-min./max.: 6 / 6

**4 ECTS = 120h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)**

Workload: 30h Vorlesungsteil, Einweisung und Übungen 2 SWS  
15h Vor- und Nachbereitung der Übungen  
15h Erstellung einer Dokumentation  
60h Projektarbeit

Modulprüfung: PA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: In diesem Modul arbeiten die Studierenden an Projektarbeiten, um Produktdesign effektiv durch den Bau von Prototypen zu unterstützen. Es wird gezeigt, wie Prototypen als Kommunikationsmittel und integraler Bestandteil des Designprozesses dienen können.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 20 %

Konzeption 20 %

Realisierung 40 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

## Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards

fällen

- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180323a	<a href="#">Modell- und Prototypenbau</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Grundlagen Sustainable Design

## **Modul:** 180341 Grundlagen Sustainable Design (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Bernhard Dusch
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	Total workload: 120 hours
Modulprüfung:	KL
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	The module is limited to 24 students.

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	After having attended to this module, students: - have a basic understanding of the major factors influencing the current state of our planet. - have a sound understanding of the origin of the environmental discourse as well as the concepts of sustainability and sustainable development. - are able to independently analyse, frame and discuss sustainability related problems. - understand the role of design in generating but also solving sustainability related problems. - understand their own role as a designer in the context of the sustainability debate. - are able to include sustainability related thinking in their work as designers.
-----------------	--

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	10 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen

anwenden

- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180341a	<a href="#">Grundlagen Sustainable Design</a>	-	2	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Designprojekt 2

**Modul:** **180410 Designprojekt 2 (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Integrated Product Design**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 10 / 10

**10 ECTS = 300h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)**

Workload: 90h Vorlesungsteil, Einweisung und Betreuung 6SWS  
30h Erstellung einer Dokumentation, Zwischen- und Endpräsentation  
180h Projektarbeit

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

**Das Modul 180410 Designprojekt 2 besteht aus einer Lehrveranstaltung (180410a Designprojekt 2):**

Lernergebnisse: Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, die grundlegenden Prinzipien und Designmethoden in überschaubaren praxisnahen Projekten anzuwenden. Sie verfügen über umfassende Kenntnisse der Designprozesse und deren Anwendung. Sie erkennen die Zusammenhänge von Formgebung, Materialwahl und Fertigung unter nachhaltigen und nutzerzentrierten Gesichtspunkten. Die Studierenden erweitern ihre Fähigkeiten in den rechnergestützten Entwurfsmethoden und im Designmodellbau. Sie sind fähig den gesamten Designprozess zu dokumentieren und zu präsentieren.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

## Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen

und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180410a	<a href="#">Designprojekt 2</a>	-	6	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen





# Modul Kreative Drucktechniken

<b>Modul:</b>	<b>180411 Kreative Drucktechniken (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Bernhard Dusch
ECTS-min./max.:	4 / 4
Workload:	4 ECTS = 120h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen); 45h Vorlesung (bei 3 SWS); 40h Eigenständige Entwicklungsarbeit (Vorarbeit für Zwischenpräsentation); 30h Erstellung der Gruppenarbeit (auf Basis der Zwischenpräsentation); 05h Vorbereitung der Semesterpräsentation
Modulprüfung:	PA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Die Teilnahme an der Modulprüfung setzt die erfolgreiche Teilnahme an einer Zwischenpräsentation bzw. Zwischenabgabe voraus. Der Termin für diese Zwischenabgabe wird rechtzeitig kommuniziert und ist ein Pflichttermin (bzw. ein verpflichtender Abgabetermin).

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	Das Modul 180411 Kreative Drucktechniken besteht aus einer Lehrveranstaltung (180411a Kreative Drucktechniken). Das Modul behandelt praktische Aspekte des kreativen Druckens und fokussiert pro Semester auf einer spezifischen Drucktechnik. Anhand eines konkreten Semesterprojektes werden die Studierenden befähigt, die Möglichkeiten und Grenzen der jeweiligen Drucktechnik zu kennen und zu beherrschen. Im Zentrum des Moduls steht die kreative Auseinandersetzung mit der jeweiligen Drucktechnik. Darauf aufbauend vermittelt das Modul alle Kenntnisse, welche für den seriellen Druck eines Druckerzeugnisses in der jeweiligen Drucktechnik erforderlich sind. Das Modul beinhaltet individuelle Arbeit. In der zweiten Semesterhälfte beinhaltet das Modul primär Gruppenarbeit. Weitere Angaben zu den Inhalten der Lehrveranstaltung dieses Moduls finden Sie auf der Seite der Lehrveranstaltung 180411a Kreative Drucktechniken.
-----------------	---

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen

10 %

Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	40 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180411a	<a href="#">Kreative Drucktechniken</a>	-	3	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Vertiefung Typografie

**Modul:**

**180412 Vertiefung Typografie (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design**

Modulverantwortlicher: Prof. Barbara Scholz

ECTS-min./max.: 4 / 4

4 ECTS = 120h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)

Workload:

45h Vorlesungsteil und Übungen (bei 3 SWS)

75h eigenständige Bearbeitung von Übungsaufgaben

Modulprüfung: PA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 10 %

Analyse 10 %

Konzeption 20 %

Realisierung 60 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180412a	<a href="#">Vertiefung Typografie</a>	-	3	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Vertiefung Darstellungstechniken

**Modul:** **180420 Vertiefung Darstellungstechniken**  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Barbara Scholz

ECTS-min./max.: 4 / 4

**4 ECTS = 120h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)**

Workload: 45h Vorlesungsteil, Einweisung und Übungen 3 SWS  
15h Erstellung einer Dokumentation  
60h eigenständige Bearbeitung von Übungsaufgaben

Modulprüfung: PA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Das Modul 180420 Vertiefung Darstellungstechniken besteht aus einer Lehrveranstaltung (180420a Vertiefung Darstellungstechniken).  
Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul beherrschen die Studierenden die realistische, die abstrakte sowie die technische Darstellung mit diversen Zeichen- und Malwerkzeugen, analog und digital. Die Studierenden finden sich im zeichnerischen Raum zurecht und können die Grundlagen der Perspektivzeichnung anwenden. Sie können mit Skizzen und Zeichnungen formale Probleme darstellen, diskutieren und lösen. Sie beherrschen die Darstellung in der mixed Media- und Markertechnik. Sie können Ideen, Konzepte und Entwürfe zeichnerisch visualisieren, präsentieren und dokumentieren

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	0 %
Realisierung	50 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**



<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
180420a	<a href="#">Vertiefung Darstellungstechniken</a>	-	3	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Designtechnologie Vertiefung Print

**Modul:** **180431 Designtechnologie Vertiefung Print**  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated  
Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: LA

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen &  
wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180431a	<a href="#">Designtechnologie Vertiefung</a>	-	6	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Nachhaltigkeit und Design

**Modul:** 180440 Nachhaltigkeit und Design (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload: Total workload: 120 hours

Modulprüfung: LA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: After having attended to this module, students: - have a basic understanding of the major factors influencing the current state of our planet. - have a sound understanding of the origin of the environmental discourse as well as the concepts of sustainability and sustainable development. - are able to independently analyse, frame and discuss sustainability related problems. - understand the role of design in generating but also solving sustainability related problems. - understand their own role as a designer in the context of the sustainability debate. - are able to include sustainability related thinking in their work as designers.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 30 %

Analyse 30 %

Konzeption 30 %

Realisierung 10 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards

fällen

- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180440a	<a href="#">Nachhaltigkeit und Design</a>	-	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Wissenschaftliche Arbeit

**Modul:** 180461 Wissenschaftliche Arbeit (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 10 / 10

Modulprüfung: ST

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
180461a	<a href="#">Wissenschaftliche Arbeit</a>	-	2	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Designprojekt 3

**Modul:** 180610 Designprojekt 3 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Industrial Print Media Produktion

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 10 / 10

**10 ECTS = 300h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)**

Workload: 90h Vorlesungsteil, Einweisung und Betreuung 6SWS  
30h Erstellung einer Dokumentation, Zwischen- und Endpräsentation  
180h Projektarbeit

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

**Das Modul 180610 Designprojekt 3 besteht aus einer Lehrveranstaltung (180610a Designprojekt 3):**

Lernergebnisse: In diesem Designprojekt geht es um die praktische Integration von Elektronik und Produktdesign. Die Studierenden lernen, Arduino-Controller zu programmieren, erfolgreich in Produkte zu integrieren, und mit diesen interaktive physische Produkte im Prototypenstadium zu gestalten.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden



- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
180610a	<a href="#">Designprojekt 3</a>	-	6	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Fächerübergreifendes Projekt II

**Modul:** **182417 Fächerübergreifendes Projekt II  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Advanced Business Projects**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr.-Ing. Detlef Hartmann  
ECTS-min./max.: 14 / 14  
Modulprüfung: KMP  
Formale Zulassungsvoraussetzungen: Fächerübergreifende Projekt 1 (182326) muss erfolgreich absolviert worden sein.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
182417a	<a href="#">Fächerübergreifendes Projekt II</a>	-	8	14	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Grundlagen Bewegtbildproduktion

**Modul:** 182498 Grundlagen Bewegtbildproduktion  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advanced  
Business Projects

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Ing. Arno Hitzges

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: KMP

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen &  
wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
182498a	<a href="#">Grundlagen Bewegtproduktion</a>	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Digitalisierungsprojekt: Cross Media

**Modul:** **182559 Digitalisierungsprojekt: Cross Media (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advanced Business Projects**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr.-Ing. Marko Hedler

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Je nach Projekt mind. 150 Zeitstunden

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Lernergebnisse:
- eigenständig eine fundierte Themenrecherche zu einem spezifischen Thema im Bereich digitaler Technologien durchzuführen, einschließlich der Analyse aktueller Trends und Entwicklungen;
  - ein Projekt von der Konzeption bis zur Umsetzung eigenständig zu planen, durchzuführen und dabei relevante Methoden des Projektmanagements anzuwenden;
  - ein Modell zu entwickeln oder eine prototypische Implementierung vorzunehmen, einschließlich der Berücksichtigung technischer, gestalterischer und ökonomischer Aspekte;
  - komplexe Aufgabenstellungen zu analysieren, in Teilaufgaben zu gliedern und innovative Lösungsansätze zu erarbeiten;
  - die Ergebnisse des Projekts zielgruppengerecht zu dokumentieren und in einem professionellen Präsentationsformat zu kommunizieren;
  - interdisziplinär zu arbeiten, insbesondere durch die Anwendung von crossmedialen Ansätzen, um digitale Inhalte auf verschiedenen Plattformen und Medienformaten erfolgreich zu integrieren;
  - selbstständig und kritisch den Projektverlauf zu reflektieren und daraus gewonnene Erkenntnisse in zukünftige Arbeitskontexte zu übertragen.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts

## (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
182559a	<a href="#">Digitalisierungsprojekt: Cross Media</a>	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Creativity and Media

**Modul:** 221143 Creativity and Media (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Experimental & Nonfiction Film

Modulverantwortlicher: Prof. Katja Schmid

ECTS-min./max.: 8 / 8

90 hours teaching time including seminars, workshops and excursions

+ research and seminar presentations 10 hours

+ preparation and documentation of excursions 20 hours

+ production of media content 40 hours

+ postproduction of media content 40 hours

+ virtual meetings and virtual team communication 40 hours

+ internal review, finishing media product and presentation 30 hours

=90+150 hours=240 hours

Modulprüfung: KMP

Formale Zulassungsvoraussetzungen: You are required to have a CEFR level B2 or higher in English (i.e. intermediate/upper intermediate). You should also have experience in media design and production. You'll need your own laptop to do your creative work.

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Learn to think critically and develop a personal position on a creative research topic. Research and investigating on a specific topic. Independent creative team work in collaboration with international students. Enhancing team skills. Expression of an artistic position by means of visual storytelling

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 20 %

Konzeption 30 %

Realisierung 30 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul:

-

Dieses Modul ist Voraussetzung für:

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
221143a	<a href="#">Creativity and Media</a>	-	6	8	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Regie 1

## Modul:

## 221159 Regie 1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling

Modulverantwortlicher:

Prof. Hannes Stöhr

ECTS-min./max.:

8 / 8

DEUTSCH:

Präsenzzeit:

15 Vorlesungen zu je 6 SWS = 67,5 Stunden

Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden

Prüfungsleistung erbringen: 102,5 Stunden

Gesamter Zeitaufwand: 200 Stunden. (25 Stunden pro ECTS)

Workload:

ENGLISH:

Presence time:

15 lectures of 6 SWS each = 67,5 hours

Preparation and follow-up: 15 x 2 working hours = 30 hours

Performing an examination: 102,5 hours

Total time required: 200 hours (25 hours each ECTS)

Modulprüfung:

KMP

Formale

None.

Zulassungsvoraussetzungen:

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

The class is structured as both theoretical and practical, offering the students a basic view on the director's mission, whether for the screen or for the stage. The students will go through a series of practical games/exercises, designed to help them discover the tools of the director's craft. They will start with the basic tools of building a scene: characters, location, objective and go on to developing their own creative personality as directors. The class comprehends film and text analysis, character development, story-telling, scene development, how to market oneself as a director, finding one's creative mission and is willing to address any themes that rise during the sessions. The module covers a broad range of issues linked to the fundamental aspects of dramatisation both in performance art, script development, documentary art and media reporting, as well as storytelling as applied to digital communication. Learning outcomes: The hands-on section of the course enables the students to create and develop their own projects. This also leaves room for experimentation and putting their ideas and acquired skills into practice.

Students will: - learn about the director's craft including pitching techniques, write and develop their own projects.

AND: - reflect on contemporary fiction and documentary films.

- discover the tools of screenwriting.
- gain an understanding of the actor's craft.
- become familiar with the fundamental aspects of the mise en scène
- travel through film history.
- learn to co-operate and to communicate in an international student team.

This course is part of the INTERNATIONAL MINOR PROGRAMMES.

Teaching language: German -English. Bilingual (Spanish on demand)

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
-------------------------	------

Analyse	30 %
---------	------

Konzeption	20 %
------------	------

Realisierung	20 %
--------------	------

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221159a	<a href="#">Regie 1</a>	-	6	8	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul KI in der Praxis

## Modul:

**221165 KI in der Praxis (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Heike Adel-Vu

ECTS-min./max.: 2 / 4

Workload:

English: Presence time: 15 lectures of 2 SWS each: 22.5 hours  
Preparation and follow-up: 22.5 hours Practical experiments and  
term paper: 60 hours Total workload: 105 hours Deutsch:  
Präsenzzeit: 15 Termine zu je 2 SWS: 22,5 Zeitstunden Nach- und  
Vorbereitung der Präsenztermine: 22,5 Zeitstunden Praktische  
Experimente und Hausarbeit: 60 Zeitstunden Gesamter  
Zeitaufwand/Workload: 105 Zeitstunden

Modulprüfung:

KMP

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

English: The students apply and critically evaluate an AI system for a use case in the context of audiovisual media, e.g., for screen writing or character development. Deutsch: Die Studierenden verwenden und evaluieren kritisch ein KI-System für einen Anwendungsfall der audiovisuellen Medien, beispielsweise für die Drehbucherstellung oder Charakter-Entwicklung.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 0 %

Konzeption 40 %

Realisierung 40 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

## Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine

Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen

- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221165a	<a href="#">KI in der Praxis</a>	-	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Dokumentarfilm 1 (Konzeption)

<b>Modul:</b>	<b>221175 Dokumentarfilm 1 (Konzeption)</b> <b>(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:</b> <b>Storytelling</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Hannes Stöhr
ECTS-min./max.:	6 / 6
	DEUTSCH: Präsenzzeit: 15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden Prüfungsleistung erbringen: 105 Stunden Gesamter Zeitaufwand: 180 Stunden
Workload:	ENGLISH: Presence time: 15 lectures of 4 SWS each = 45 hours Preparation and follow-up: 15 x 2 working hours = 30 hours Performing an examination: 105 hours Total time required: 180 hours
Modulprüfung:	KMP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<b>Basic knowledge of the English language is required.</b>
<b>Kompetenzprofil</b>	English:  This module explores the creative and technical challenges of documentary productions, from finding and researching a subject, to the creation of visual meaning in the student's final product, a short documentary. Along with their research and development of their own documentaries, the students will also examine various existing texts and apply creative choices on practical tasks, based on the skills acquired. Normally, in course 221 175 Documentary Film 1 (Conception), students develop a project that portrays a person or a place in Stuttgart or their immediate surroundings. The course 221 176 (Production) is about the concrete filmic implementation, i.e. the shooting and post-production (montage, sound design, etc.). All short documentaries, including the work of students from international partner schools, will then be brought together under the label "MyStuttgart" and shown to the audience.  It is possible to take the modules 221175 Documentary Film 1 (Conception) and 221176 Documentary Film 2 (Production) in one semester at the same time. The conception (Documentary 1, 221175) is primarily about the idea and the theory. In production (Documentary 2, 221176) it's all about implementation.  Both modules are graded separately and are part of the international MINOR PROGRAMMES.
Lernergebnisse:	Deutsch:

In diesem Modul werden die kreativen und technischen Herausforderungen von Dokumentarfilmproduktionen untersucht, von der Suche und Recherche eines Themas bis hin zur Schaffung einer visuellen Bedeutung im Endprodukt des Studenten, einem kurzen Dokumentarfilm. Neben der Recherche und Entwicklung eigener Dokumentarfilme werden sich die Studierenden auch mit verschiedenen bestehenden Texten auseinandersetzen und auf der Grundlage der erworbenen Fähigkeiten kreative Entscheidungen auf praktische Aufgaben anwenden. Normalerweise entwickeln die Studierenden in der Lehrveranstaltung 221 175 Dokumentarfilm 1 (Konzeption) ein Projekt, welches eine Person oder einen Ort in Stuttgart oder ihrer nächsten Umgebung porträtiert. In der Lehrveranstaltung 221 176 (Produktion) geht es dann um die konkrete filmische Umsetzung, also den Dreh und die Post-Produktion (Montage, Sound Design u.a). Alle kurzen Dokumentarfilme, auch die Arbeiten der Studenten von internationalen Partnerschulen, werden dann unter dem Label "MyStuttgart" zusammen gefasst und dem Publikum gezeigt. Es ist möglich die Module 221175 Dokumentarfilm 1 (Konzeption) und 221176 Dokumentarfilm 2 (Produktion) in einem Semester gleichzeitig zu belegen. In der Konzeption (Dokumentarfilm 1, 221175) geht es vor allem um die Idee und die Theorie. In der Produktion (Dokumentarfilm 2, 221176) geht es vor allem um die Umsetzung. Beide Module werden getrennt benotet und sind Teil der internationalen Minor Programme.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	10 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221175a	<a href="#">Dokumentarfilm 1 (Konzeption)</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Dokumentarfilm 2 (Produktion)

**Modul:** **221176 Dokumentarfilm 2 (Produktion)**  
**(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:**  
**Storytelling**

Modulverantwortlicher: Prof. Hannes Stöhr

ECTS-min./max.: 6 / 6

DEUTSCH:

Präsenzzeit: 15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden Vor-  
bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden  
Prüfungsleistung erbringen: 105 Stunden Gesamter  
Zeitaufwand: 180 Stunden

Workload:

ENGLISH:

Presence time: 15 lectures of 4 SWS each = 45 hours  
Preparation and follow-up: 15 x 2 working hours = 30 hours  
Performing an examination: 105 hours Total time required:  
180 hours

Modulprüfung: PA

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Basic knowledge of the English language is required.**

## Kompetenzprofil

English:

This module explores the creative and technical challenges of documentary productions, from finding and researching a subject, to the creation of visual meaning in the student's final product, a short documentary. Along with their research and development of their own documentaries, the students will also examine various existing texts and apply creative choices on practical tasks, based on the skills acquired. Normally, in course 221 175 Documentary Film 1 (Conception), students develop a project that portrays a person or a place in Stuttgart or their immediate surroundings.

The course 221 176 (Production) is about the concrete filmic implementation, i.e. the shooting and post-production (montage, sound design, etc.).

Lernergebnisse:

All short documentaries, including the work of students from international partner schools, will then be brought together under the label "MyStuttgart" and shown to the audience.

It is possible to take the modules 221175 Documentary Film 1 (Conception) and 221176 Documentary Film 2 (Production) in one semester at the same time. The conception (Documentary 1, 221175) is primarily about the idea and the theory. In production (Documentary 2, 221176) it's all about implementation.

Both modules are graded separately and are part of the international MINOR PROGRAMMES.

Deutsch:

In diesem Modul werden die kreativen und technischen Herausforderungen von Dokumentarfilmproduktionen untersucht, von der Suche und Recherche eines Themas bis hin zur Schaffung einer visuellen Bedeutung im Endprodukt des Studenten, einem kurzen Dokumentarfilm. Neben der Recherche und Entwicklung eigener Dokumentarfilme werden sich die Studierenden auch mit verschiedenen bestehenden Texten auseinandersetzen und auf der Grundlage der erworbenen Fähigkeiten kreative Entscheidungen auf praktische Aufgaben anwenden. Normalerweise entwickeln die Studierenden in der Lehrveranstaltung 221 175 Dokumentarfilm 1 (Konzeption) ein Projekt, welches eine Person oder einen Ort in Stuttgart oder ihrer nächsten Umgebung porträtiert. In der Lehrveranstaltung 221 176 (Produktion) geht es dann um die konkrete filmische Umsetzung, also den Dreh und die Post-Produktion (Montage, Sound Design u.a). Alle kurzen Dokumentarfilme, auch die Arbeiten der Studenten von internationalen Partnerschulen, werden dann unter dem Label "MyStuttgart" zusammen gefasst und dem Publikum gezeigt. Es ist möglich die Module 221175 Dokumentarfilm 1 (Konzeption) und 221176 Dokumentarfilm 2 (Produktion) in einem Semester gleichzeitig zu belegen. In der Konzeption (Dokumentarfilm 1, 221175) geht es vor allem um die Idee und die Theorie. In der Produktion (Dokumentarfilm 2, 221176) geht es vor allem um die Umsetzung. Beide Module werden getrennt benotet und sind Teil der internationalen Minor Programme.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	100 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

**EDV-Nr**

**Lehrveranstaltung**

**Art**

**SWS**

**ECTS**

**Prüfungsform**

221176a	<a href="#"><u>Dokumentarfilm 2</u></a>	-	4	6
	<a href="#"><u>(Produktion)</u></a>			

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Graphic Arts

## (Graphic Arts )

<b>Modul:</b>	<b>221200 Graphic Arts (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Moving Images, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ursula Drees
ECTS-min./max.:	6 / 6 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden <i>15 Lecture dates with 4 semester hours per week = 45 hour units (45 min each)</i>
Workload:	Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 2 SWS = 30 Zeitstunden <i>Preparation and assignments: 15 dates with 2 semester hours per week = 30 hour units (45 min each)</i>  Prüfungsvorbereitung: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden <i>Exam preparations: 4 days with 8 hour units each = 32 hour units</i>  Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 122 Zeitstunden <i>Workload all in all = 122 hour units</i>
Modulprüfung:	PA No formal prerequisites other than good understanding and speaking competences of English are required.
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	However, there is a definite call for AMB students of the 3rd and 4th semester to be part of this lecture as it contributes deeply for a general creative understanding which is required in all media productions.
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	This lecture aims to deliver a basic understanding and practice special skills applied in graphic design and illustration for the field of audiovisual media. Perception and drawing are essential skills here, as well as aesthetically and semiotically correct graphic abstraction and reduction for the effective visualization of information.



## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	60 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in

Gruppen und Organisationen.

- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221200a	<a href="#">Graphic Arts</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Screendesign

## (Screen Design)

<b>Modul:</b>		<b>221201 Screendesign (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Experimental &amp; Nonfiction Film</b>
Modulverantwortlicher:		Prof. Katja Schmid
ECTS-min./max.:		6 / 6
		15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden <i>15 Lecture dates with 4 semester hours per week = 45 hour units (45 min each)</i>
		Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden <i>Preparation and assignments: 15 dates with 2 semester hours per week = 45 hour units (45 min each)</i>
Workload:		Prüfungsvorbereitung: 11,25 Tage zu je 8 Zeitstunden = 90 Zeitstunden <i>Exam preparations: 11,25 days with 8 hour units each = 90 hour units</i>
		Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 180 Zeitstunden <i>Workload all in all = 180 hour units</i>
Modulprüfung:		PA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:		None
<b>Kompetenzprofil</b>		
Lernergebnisse:		The students will learn to - analyze screen-based media in regards to various design aspects - create concepts and visual designs as a means of communication - understand approaches and techniques to create still and motion graphics

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %

Realisierung

40 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln; Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
221201a	<a href="#">Screendesign</a>	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G)

## (Practical Project in Visual Effects 1)

**Modul:** 221374 Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G)  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Effects

Modulverantwortlicher: Prof. Jan Adamczyk  
ECTS-min./max.: 16 / 16  
90 LE Präsenzmeetings  
70 LE Workshops, trainings, tutorials  
Workload: 280 LE eigenständige Projektarbeit im Team  
40 LE Auswertung, Feedback, interne und öffentliche Präsentation  
Modulprüfung: SP  
Formale Zulassungsvoraussetzungen: bestandene 6-Fächerprüfung

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Vertiefung der theoretischen Kenntnisse in Filmgestaltung und Visual Effects Vertiefung und Erweiterung der praktischen Fähigkeiten in den Bereich Dreh, Visual Effects, Postproduktion Festigung bereits vorhandener praktischer Kenntnisse und Fähigkeiten für komplexe Teamprozesse, Entwicklung von Leadership-Skills Teamfähigkeit, Motivation, Lernbereitschaft, Realistische Selbsteinschätzung, Kritikfähigkeit, Vertrauen, Resilienz, Persönlichkeitsentwicklung, Berufliche Orientierung

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	50 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
221374a	<a href="#"><u>Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G)</u></a>	-	6	16	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Medienwissenschaft

## (Media Studies)

### Modul:

**221400 Medienwissenschaft (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Audiovisual Media**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Huberta Kritzenberger

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload:

Präsenzzeit: 15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden

Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden

Prüfungsleistung erbringen: 45 Stunden

Gesamter Zeitaufwand: 120 Stunden

Modulprüfung:

RE

### Kompetenzprofil

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung werden die Studierenden:

Lernergebnisse:

- zentrale theoretische und historiographische Ansätze zu den ästhetischen, institutionellen und wirtschaftlichen, historischen und inhaltlichen Aspekten der audiovisuellen Medien kennen und anwenden können,
- sich mit einem exemplarischen Teilgebiet der Medien intensiv auseinandergesetzt haben,
- die Analyse konkreter Medienprodukte beherrschen und in Zusammenhang mit übergreifenden theoretischen oder historischen Fragen durchführen können, Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens praktisch beherrschen, Vortragserfahrung gewonnen haben.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 50 %

Analyse 50 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
221400a	<a href="#">Medienwissenschaft</a>	S	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Filmgeschichte

## (Film History )

<b>Modul:</b>	<b>221403 Filmgeschichte (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Hannes Stöhr
ECTS-min./max.:	4 / 4
	DEUTSCH: Präsenzzeit: 15 Vorlesungen zu je 2 SWS = 30 Stunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 1 Arbeitsstunde = 15 Stunden Prüfungsleistung erbringen: 15 Stunden Gesamter Zeitaufwand: 60 Stunden
Workload:	ENGLISH: Presence time: 15 lectures of 2 SWS each = 30 hours Preparation and follow-up: 15 x 1 working hour = 15 hours Performing an examination: 15 hours Total time required: 60 hours
Modulprüfung:	ST Alle Studierenden der HdM, 3-7 Semester können teilnehmen. Knowledge of written and spoken English is required. This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR.
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Lecturer is RITA LENGYEL. Teaching language is: German and English. A complete list of literature will be given in class. Please enlist on Moodle Page. NOTE: Currently this course is only given in winter term.
<b>Kompetenzprofil</b>	
	Deutsch:  Der Kurs bietet eine Reise durch die Filmgeschichte, startet ca. ab der Mitte des 20 Jahrhunderts mit dem italienischen Neorealismus behandelt ausgewählte Epochen, Filme und Filmemacher*innen. Studierende halten ein Referat über ein selbst ausgewähltes Thema und geben als finale Prüfungsleistung die schriftliche Ausarbeitung des Referatsthemas ab (Siehe Prüfungsleistung im Moodle Kurs.
Lernergebnisse:	Die Studierenden lernen Filme, Filmstile und Filmepochen einzuordnen und Filmkulturen anderer Länder kennen. Die Studierenden sammeln Erfahrung in der Kommunikation in internationalen Teams.  English:  The course offers a journey through film history starting in the middle of the 20th century from Italian neorealism onwards touching selected epochs, films and filmmakers. Students give a presentation on a topic they have chosen and submit the written elaboration of the presentation topic

as the final examination (see Moodle course).

The students learn to classify films, film styles, film epochs and gain understanding of other film cultures. They learn how to co-operate and to communicate in an international student team.

Knowledge of written and spoken English is required.

This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR.

Lecturer is RITA LENGYEL.

Teaching language is: German and English.

A complete list of literature will be given in class.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	40 %
Konzeption	10 %
Realisierung	10 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221403a	<a href="#">Filmgeschichte</a>	S	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Unternehmensgründung 2 - Grundlagen

## (Entrepreneurship 2 - FOUNDATION)

**Modul:** 221504 Unternehmensgründung 2 - Grundlagen  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advanced Business Projects

Modulverantwortlicher: Prof. Boris Michalski

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload: Vorlesungen/Gruppentreffen: 15 Termine zu je 4 SWS = 45  
Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS =  
45 Zeitstunden Erstellen der Prüfungsleistung: 4 Tage zu je 7,5  
Zeitstunden = 30 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload)  
= 120 Zeitstunden

Modulprüfung: ST

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen nach erfolgreichen Abschluss der Lehrveranstaltung über Grundlagenwissen der Unternehmensgründung in der Kreativwirtschaft. Teilnehmer erarbeiten und präsentieren im Team Ideen und Konzepte für Geschäftsmodelle im Medienbereich. Dazu erstellen sie Projekt- und Pitch-Packages, diskutieren und skizzieren die erforderlichen Prozesse und Methoden zur Vorbereitung und Planung einer Unternehmensgründung. Teilnehmer kennen Methoden und Prozesse, um Geschäftsideen in Geschäftsmodelle umzusetzen und eine Unternehmensgründung mit einem fundierten Businessplan vorzubereiten.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	30 %
Konzeption	50 %
Realisierung	10 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**



<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
221504a	<a href="#"><u>Unternehmensgründung 2 - Grundlagen</u></a>	-	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Spezielle BWL: Investition, Finanzierung und Entrepreneurship

(Corporate Finance and Entrepreneurship (Business Administration) )

**Modul:** 223333 Spezielle BWL: Investition, Finanzierung und Entrepreneurship (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Media Creation and Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Nils Högsdal  
ECTS-min./max.: 6 / 6  
Workload: 6 ECTS which corresponds to 180 hours  
Modulprüfung: ST  
Formale Zulassungsvoraussetzungen: Like for all elective classes in the relevant programs completion of the basic studies ("Grundstudium") is required.

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: The students will be able to define, identify, and apply the principles of entrepreneurship as a discipline, with a particular focus on the lean startup approach. They will understand and apply the principles that determine the viability of businesses, evaluate new business proposals, and recognize opportunities within existing companies. Furthermore, they will be able to distinguish between a business model and a business plan and understand their respective purposes and applications. Students will also gain insight into entrepreneurial marketing, emphasizing the traction approach as a means of achieving market growth. In addition, they will be able to develop and analyze financial models and apply the principles of new venture financing, growth financing, and valuation — both in the context of startups and established enterprises.

All further relevant Information can be found in the Moodle-Course: <https://moodle.hdm-stuttgart.de/course/view.php?id=3688>

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

## Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

Bemerkung: ÜGR: Studierende, die 223332 angemeldet oder erbracht haben, dürfen 223333 nicht erbringen.

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223333a	<a href="#">Investition, Finanzierung und Unternehmensbesteuerung</a>	-	2	3	
223333b	<a href="#">Rating, Finanzierungsmodelle und Entrepreneurship</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Spezielle BWL: Digital Marketing

**Modul:** 223337 Spezielle BWL: Digital Marketing (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Henrike Andersch

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: ST

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
223337a	<a href="#">Digital Marketing</a>	-	2	3	
223337b	<a href="#">Transferprojekt Digital Marketing</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Digitale Transformation und Innovationsmanagement

**Modul:** 223644 Digitale Transformation und Innovationsmanagement (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management

Modulverantwortlicher: Prof. Harald Eichsteller

ECTS-min./max.: 3 / 3

Modulprüfung: KMP

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223544b	<a href="#">Realisation Digitaler und Interaktiver Anwendungen</a>	-	4	6	
223644a	<a href="#">Digitale Transformation und Innovationsmanagement</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Management internationaler Digital- und Medienunternehmen

**Modul:** 223647 Management internationaler Digital- und Medienunternehmen (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Media Creation and Management

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: KMP

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223647a	<a href="#">Internationales Management, Strategien und Märkte</a>	-	2	3	
223647b	<a href="#">Transferprojekt Management internationaler Digital- und Medienunternehmen</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Screendesign

## (Screendesign )

### Modul:

### 224353 Screendesign (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, Visual Communication

Modulverantwortlicher:

Prof. Dr. Jürgen Scheible

ECTS-min./max.:

3 / 3

Seminar:

15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung:

15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden

Anfertigen der Praktischen Arbeit/Präsentation:

4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand = 85 Zeitstunden

Modulprüfung:

PP

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

Teilnehmerbegrenzung

### Kompetenzprofil

Durch den Besuch des Moduls Screendesign verfügen die Studierenden sowohl über konzeptionelle als auch über praktische Kenntnisse im Umgang mit und in der Gestaltung von interaktiven Medien. Des Weiteren erhalten die Studierenden Einblicke in den komplexen Bereich der interaktiven Medien und deren Einsatzbereiche und lernen Verarbeitungsbedingungen zu berücksichtigen, welche die Basis bei der designorientierten Produktion von Multimediaseiten darstellt, um dem Nutzer das Handling so einfach wie möglich zu machen.

Inhalte sind u.a.:

- Medienkonzeption von digitalen Medien
- Kritische Reflektion digitaler Medienprodukte
- Wahrnehmungsprozesse
- Farbe- und Farbsysteme
- Grundlagen der Gestaltung des Screendesigns
- Schriften und Anwendung
- Usabilitykriterien
- Mensch-Maschine-Kommunikation

Lernergebnisse:

Durch eine Projektarbeit verbessern die Studierenden ihre Schlüsselqualifikationen Teamfähigkeit und Präsentationstechnik und üben die Haltung professioneller Distanz und Kritikfähigkeit gegenüber eigenen kreativen Produkten ein. Zudem vermittelt das Modul wichtige Schlüsselqualifikationen für das weitere Studium. Im Mittelpunkt steht hier das Erlernen und Erfahren von sozialen und kommunikativen Kompetenzen im Team während der Produktion von digitalen Inhalten.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	0 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu

kooperieren

- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
224353a	<a href="#">Screendesign</a>	V	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Werbespotkonzeption

## (Advertising Spots - Conception )

<b>Modul:</b>	<b>224354 Werbespotkonzeption (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Burkard Michel
ECTS-min./max.:	3 / 3
	Seminar:
	15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden
	Vor- und Nachbereitung:
Workload:	15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden
	Anfertigen der Praktischen Arbeit/Präsentation:
	4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden
	Gesamter Zeitaufwand = 85 Zeitstunden
Modulprüfung:	PP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Die Veranstaltung ist teilnehmerbegrenzt.

### Kompetenzprofil

	Anhand eines praxisnahen Briefings entwickeln die Studierenden Spotideen, die die komplexe Aufgabe erfüllen sollen, die Marketingstrategie mit den Unterhaltungsbedürfnissen der Zielgruppe zur Deckung zu bringen. Gegenstand der Veranstaltung sind daher auch die Reflexion und Anwendung unterschiedlicher Beurteilungskriterien von TV-Spots. Da in der Spotentwicklung die Idee eines noch nicht existierenden Films, d.h. eines ‚multisensualen‘ Kommunikationserlebnisses, in ihren unterschiedlichen Entwicklungsstadien unterschiedlichen Entscheidern vermittelt und verargumentiert werden muss, kommen auch verschiedene Präsentationstechniken zur Anwendung. Parallel zur praktischen Arbeit erwerben die Studierenden fortgeschrittene Kenntnisse zur strukturierten Ideenerzeugung und zur kritischen Reflexion ihrer Grundsätze.
Lernergebnisse:	

- Die Studierenden werden nach Abschluss des Moduls:
- den gesamten Ablauf der TV-Spot-Konzeption bis hin zur Produktionsreife anhand eines Beispiels aus der Praxis eigenständig vollzogen haben.
  - die Darstellungstechniken der einzelnen Entwicklungsphasen kennen.
  - ihre Fähigkeit in Bildern denken und erzählen zu können entwickelt haben.
  - Werbespots unter marketingstrategischen Gesichtspunkten analysieren und beurteilen können.
  - Ideen systematisch hervorbringen können.
  - fundiert und konstruktiv Kritik üben, ertragen und aufnehmen können.
  - Spotideen begründen, argumentativ verteidigen und ‚verkaufen‘ können.
  - Werbespots jenseits ihrer konkreten Inhalte unter

strukturellen Aspekten analysieren können.

- ihre Präsentationsfähigkeiten verbessert haben.
- durch die Projektarbeit ihre Teamfähigkeit gesteigert haben.

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- **Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend):** grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- **Analyse:** Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- **Konzeption:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- **Realisierung:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	40 %
Konzeption	50 %
Realisierung	0 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
224354a	<a href="#">Werbespotkonzeption</a>	V	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Zukunfts- und Trendforschung

**Modul:** 224358 Zukunfts- und Trendforschung (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sebastian Wolf

ECTS-min./max.: 3 / 3

Workload: Seminar: 15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden  
Anfertigen der Praktischen Arbeit/Präsentation: 5 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand = 85 Zeitstunden

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

Verstehen und problematisieren, was das Konzept von Zukunfts- und Trendforschung bedeutet

Lernergebnisse: Fundierter Überblick zu sowie kritische Bewertung von aktuellen Tools und Methoden in Zukunfts- und Trendforschung

Grundlagen im Anwenden von Tools für Trend- und Zukunftsanalysen sowie Implementieren der Ergebnisse

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen

anwenden

- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
224358a	<a href="#">Zukunfts- und Trendforschung</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Mediensoziologie

## (Media Sociology)

### Modul:

**224458 Mediensoziologie (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising**

Modulverantwortlicher:

Prof. Gabriele Kille

ECTS-min./max.:

3 / 3

Workload:

15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden

Vor- bzw. Nachbereitung:

15 Termine zu je 3 SWS = 33,8 Zeitstunden

Prüfungsvorbereitung 4 Tage je 8 Stunden = 32

Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 88,25 Zeitstunden

Modulprüfung:

ST

Formale

Zulassungsvoraussetzungen: none

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Medien und Gesellschaft durchdringen sich in zunehmenden Maße (Mediatisierung und Medialisierung). Die Studierenden erwerben die Fähigkeit sich mit den divergenten Wechselwirkungen zwischen Medien und Gesellschaft (z.B. Medien und sozialer Wandel, Sozialisation, Öffentlichkeit) diskursiv zu beschäftigen und sie können die wesentlichen basalen theoretischen Ansätze (z.B. kritische Theorie, cultural studies). Die Studierenden können die medial-sozialen Herausforderungen eigenständig und angemessen bearbeiten und beurteilen. Sie sind in der Lage fachbezogene Inhalte klar und zielgerichtet präsentieren und argumentativ vertreten. None

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 30 %

Konzeption 20 %

Realisierung 30 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
224458a	<a href="#">Mediensoziologie</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Mobile Advertising and Brand Engagement

<b>Modul:</b>	<b>224460 Mobile Advertising and Brand Engagement (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jürgen Scheible
ECTS-min./max.:	5 / 5
	Seminar: 15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden
Workload:	Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden Anfertigen des Entwurfs: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand = 122 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	

In this module students will learn about:

- the specifics of designing Mobile Apps for Advertising and brand engagement purposes.
- how to analyze user needs in the field of Advertising and brand engagement.
- how to address those needs in a situated, location specific setting.
- how to build a concept design, based on a User Centered Design process for designing Mobile Experiences. (Persona, User Journey, Scenario, Task model, Prototype)

Lernergebnisse: The goal for the final project task is to build a concept design including a user Interface design for a Mobile App (mock-up or functional prototype).

Students will be introduced to a series of relevant topics such as:

- How Online advertising works
- The Opportunities of Mobile Advertising
- Customer Life cycle & Mobile Loyalty
- SoLoMo - The Social Local Mobile Movement
- Mobile Augmented Reality
- Gamification
- Mobile User Interaction with Public Screens

By completing the final project work students get equipped with key qualifications such as team work, social- and communicative skills.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von

## Zusammenhängen

- **Konzeption:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- **Realisierung:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	30 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- **Kommunikation:** Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- **Teamfähigkeit:** Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- **Reflexion:** Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- **Eigenständigkeit:** Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
**Verantwortung:** Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen

beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
224460a	<a href="#">Mobile Advertising and Brand Engagement</a>	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Leadership

## (Leadership )

### Modul:

**226103 Leadership (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Journalism & Communication Management**

Modulverantwortlicher: Prof. Christine Ritz

ECTS-min./max.: 6 / 6

4 SWS / 6 ECTS

Weekly sessions; team coaching; leadership questionnaires

### Workload:

Preparation, independent study, literature research, exercises

Teamwork: presentation on specific aspects of leadership

Writing assignment: reflection on working in international teams and on personal leadership profile

### Modulprüfung:

PA

### Kompetenzprofil

### Lernergebnisse:

You will gain a deeper understanding of what leadership is, not only in day-to-day settings but also in difficult situations like changes or crises. You will take part in interactive classroom activities designed to develop your leadership capabilities and reflect on them from different cultural backgrounds. This will help you to identify and justify which approaches are most appropriate for your personality, the task to be completed and the organization you belong to. You will also be able to better develop personal and professional goals, recognize and criticize team dynamics, act with sound judgment and apply ethical decision-making techniques.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	40 %
Konzeption	30 %
Realisierung	0 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven  
Stufen/Schlüsselkompetenzen**

## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
226103a	<a href="#">Leadership</a>	V, Ü	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Innovation Management

## (Innovation Management)

**Modul:** 226203 Innovation Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalism & Communication Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Swaran Sandhu

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 6 ECTS, meaning 180hs.

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** In this module you learn to develop and enhance innovative concepts for specific target groups from a user centered perspective. You get in touch with different useful tools in strategy development and you are able to apply them to a particular project. Moreover, you learn to define, manage, and lead innovation processes in organization like media companies applying agile management tools. You learn to apply different research methods on issues and to make decisions based on empirical results. The module is part of the minor Journalism and Communication Management and is taught in English.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 20 %

Konzeption 40 %

Realisierung 20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen

anwenden

- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
226203a	<a href="#">Innovation Management</a>	V,P,Ü	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Technology and Media Ethics

**Modul:** 226310 Technology and Media Ethics (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalism & Communication Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Judith Pies

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload: lectures: 30 hours  
reading and exercises: 45 hours  
case study as semester project: 45 hours  
sum: 120 hours

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Technology is shaping the way content is produced, distributed and consumed. Networks, algorithms and collective user behavior shift power, pose new questions about responsibility and sometimes generate unexpected effects. This module is to empower students to reflect and analyze challenges arising in this setting and develop a well-founded response to them. It is part of the Minor "Journalism and Communication Management" and taught in English.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	40 %
Konzeption	30 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine

Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen

- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
226310a	<a href="#">Technology and Media Ethics</a>	-	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Corporate Communications

## (Corporate Communications )

**Modul:** **226502 Corporate Communications (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalism & Communication Management**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Swaran Sandhu

ECTS-min./max.: 6 / 6

6 ECTS equals roughly 180 working hours (hs).

Workload:

- in-class sessions (14 weeks for 4 hs) (4 SWS): 56hs
- preparation, independent study, literature research, preparation of projekt (4h for each session): 56hs
- Capstone project: consultancy or research project in corporate communications: 68hs

Modulprüfung: TEA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

The module Corporate Communications combines actual research in corporate communications with applied case studies. The main question is why organizations aim at achieving communicative goals like reputation, legitimation or image and how they are accomplishing their goals by communicative means. We will take into account the rapidly changing media landscape which moves corporate communications towards an organizational enabler of communicative messages across diverse content platforms. Since the module is part of our International Semester / Minor Journalism and Communication Management it will be taught in English and encourages students to apply comparative research methods and international case studies in crossnational teams.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 40 %

Analyse 30 %

Konzeption 20 %

Realisierung 10 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**



## **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

## **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
226502a	<a href="#">Corporate Communications</a>	V,P,Ü	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Angewandte Medienpsychologie Workshop

<b>Modul:</b>	<b>334066 Angewandte Medienpsychologie Workshop (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Yvonne Kammerer
ECTS-min./max.:	5 / 5
	Der gesamte Workload von 150 h (= 5 ECTS) verteilt sich auf folgende Aktivitäten:
Workload:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Besuch des Seminars : 32 h</li><li>• Recherche und Aufarbeiten des Forschungsstandes : 20 h</li><li>• Konzipieren des experimentellen Untersuchungsdesigns : 15 h</li><li>• Zusammenstellen des Studienplans : 5 h</li><li>• Erstellen des Experiments : 15 h</li><li>• Durchführen des Experiments : 3 h</li><li>• Aufbereiten und Auswerten der Daten : 30 h</li><li>• Interpretation und Dokumentation im wissenschaftlichen Bericht : 30 h</li></ul>
Modulprüfung:	TEA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Erfolgreicher Besuch der Lehrveranstaltungen Data Literacy 1 und 2 (bzw. vergleichbarer Module zum wissenschaftlichen Arbeiten und statistische Datenanalysen mit R) sowie Medien- und Kommunikationspsychologie oder Design- und Informationspsychologie.
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	In der Veranstaltung wird ein Einblick in die Vorgehensweise der experimentellen Medienpsychologie gegeben. Die Studierenden lernen einen Bereich der Medienpsychologie inhaltlich näher kennen, sie entwickeln eine Forschungsfrage dazu, konzipieren ein experimentelles Design zur Untersuchung dieser Forschungsfrage und führen das (Online-) Experiment mit Versuchspersonen durch. Die Studie einschließlich der durch die Auswertung gewonnenen Erkenntnisse werden in einem wissenschaftlichen Bericht (APA-Style) dokumentiert.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur

operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts  
(aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
334066a	<a href="#">Angewandte Medienpsychologie Workshop</a>	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Medienworkshop

**Modul:** 334067 Medienworkshop (Pflichtmodul im Hauptstudium),  
Minor: Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Yvonne Kammerer

ECTS-min./max.: 5 / 5

Input, Diskussion und Feedback (wöchentliche  
Lehrveranstaltung): 14 x 4h = 56h

Projektarbeit: 70h

Präsentation & Dokumentation: 20h

**Gesamtaufwand: 146h**

Workload:

Input, discussions, and feedback (weekly course sessions): 14 x  
4h = 56h

Project work: 70h

Presentation & documentation: 20h

**Total workload: 146h**

Modulprüfung:

PP

## Kompetenzprofil

### Beschreibung des Moduls "Medienworkshop" (auf Deutsch)

Die Studierenden führen unter der Anleitung der Dozentin in Kleingruppen ein Medienprojekt durch. Die genaue Themenstellung variiert von Semester zu Semester.

Neben den fachlichen Kompetenzen erwerben die Studierenden auch soziale Kompetenzen. Durch die Arbeit in Projektteams lernen sie ein Projekt zu planen und zu managen und müssen sich dazu miteinander interagieren und untereinander abstimmen.

Lernergebnisse:

### Description of the course module "Media Workshop" (which is held in English)

Under the supervision and guidance of the professor, the students carry out a media project in small project groups of approx. 2-4 students and define their own project topics within the overall topic. The overall topic of the course varies each semester.

The main goal of this project-based course is to develop skills to carry out a research study that involves a media application or to develop (ideas for) a media application and its use cases. The students also learn to plan and manage a project in an international team.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von

## Zusammenhängen

- **Konzeption:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- **Realisierung:** Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	20 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- **Kommunikation:** Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- **Teamfähigkeit:** Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- **Reflexion:** Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- **Eigenständigkeit:** Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
**Verantwortung:** Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen

beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
334067a	<a href="#">Medienworkshop</a>	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul Visual Design Workshop

<b>Modul:</b>	<b>334073 Visual Design Workshop (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ralph Tille
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Insgesamt ca. 130-150 Zeitstunden. Davon ca. 20 Stunden Impulsvorlesungen, Übungen oder Feedbackgespräche. 110-130 Stunden Analyse, Entwurf und gestalterische Umsetzung.
Modulprüfung:	PP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<b>Das Fach wird im WS 25/26 nicht angeboten.</b> Stand: 02.09.2025   Prof. Tille

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
334073a	<a href="#">Visual Design Workshop</a>	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Multimedia Storytelling

## (Multimedia Storytelling)

### Modul:

**337074 Multimedia Storytelling (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Social Media & Management**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic

ECTS-min./max.: 5 / 5

5 ECTS mean 150 hours of work:

- 15 hours for theoretical lectures with preparation and follow-up
- 25 hours for work on exercises
- 30 hours for own conception with coaching
- 80 hours for concept document, infographic and mockup

### Workload:

Please note: The exam (KMP) consists of:

1. Submission of exercises (during the semester)
2. Creative project work (at the end of the semester):

- Concept document
- Infographic
- Mockup

Modulprüfung:

KMP

### Kompetenzprofil

### Lernergebnisse:

- Comprehension of fundamental concepts of storytelling
- Comprehension of specific narrative styles in different media types
- Comprehension of multimedia and interactive usage of storytelling applications
- Creative and social competencies by conceptual project work

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen

30 %

Analyse

20 %

Konzeption 40 %

Realisierung 10 %

## **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses -  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
337074a	<a href="#">Multimedia Storytelling</a>	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Online Marketing I

## (Online Marketing I )

### Modul:

**337079 Online Marketing I (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sarah Spitzer

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 5 ECTS = 150 Zeitstunden

Modulprüfung: KMP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Im Rahmen des Moduls werden verschiedene Perspektiven die Voraussetzungen für die Entwicklung des Marketing-Mix sind beleuchtet. Hierzu gehören sowohl die strategischen Grundlagen als auch die Methoden zur eigenständigen Marktforschung und die grundsätzliche Betrachtung der Konsequenzen der Verbindung von Online- und Offline-Strategien im Marketing.

### Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen

zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul:

-

Dieses Modul ist Voraussetzung für:

-

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337079a	<a href="#">Introduction to Online Marketing</a>	-	2	2	
337079c	<a href="#">Crossmedia Marketing</a>	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Media Production

## (Media Production )

### Modul:

**337087 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Social Media & Management**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic

ECTS-min./max.: 5 / 5

The workload for the whole module is 5 ETCS:

- 1 ECTS for Multimedia Fundamentals
- 4 ECTS for Media Production

### Workload:

Please note: The exam (KMP) consists of:

1. Conception and production of a photo story
2. Conception and production of a reportage with interview
3. Conception and production of a scenic project

Modulprüfung:

KMP

### Kompetenzprofil

### Lernergebnisse:

- Fundamentals of audio-visual media productions for online media with a focus on business video and online platforms
- Competencies in planning and execution of the entire production process
- Getting to know media production techniques by practical work in the following areas:
  - Camera
  - Lighting
  - Audio
  - Cutting
- Getting to know and comply with regulations and legal requirements
- Creative competencies through development of an individual production style
- Social competencies through cooperation in a production team
- Personal competencies through self-organization



## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	0 %
Konzeption	30 %
Realisierung	50 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in

Gruppen und Organisationen.

- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses -  
Modul:

Dieses Modul ist -  
Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337087a	<a href="#">Multimedia Fundamentals</a>	-	2	1	
337087b	<a href="#">Media Production</a>	-	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Strategic Management

**Modul:** 337095 Strategic Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Social Media & Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bettina Schwarzer

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: KMP

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 20 %

Analyse 30 %

Konzeption 30 %

Realisierung 20 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
337095a	<a href="#">Strategic Management</a>	-	2	3	
337095c	<a href="#">Digital Transformation</a>	-	2	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Spezialisierung: Digital Marketing

**Modul:**

**337102 Spezialisierung: Digital Marketing (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: keine**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sarah Spitzer

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

How do I create a social media strategy for a company In this class you will learn how to approach this task via case studies and practical experience. You will receive insights about the different social networks, key messages, targeting, writing and analytics and how to combine those into a basic strategy.

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	20 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

## Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337102a	<a href="#">Spezialisierung: Digital Marketing</a>	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Digital Leadership and Management

**Modul:** 337105 Digital Leadership and Management  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Social Media & Management

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: PP

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337105a	<a href="#">Spezialisierung: Social Media Strategy</a>	-	3	5	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# Modul English Media and Society C1

	<b>822420 English Media and Society C1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism &amp; Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
<b>Modul:</b>	
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2 <b>12 dates à 2 hours per week (attendance) plus self-study.</b> Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate: <ul style="list-style-type: none"><li>• Compulsory attendance</li><li>• Preparation and follow up of classes in self-study</li><li>• Active participation in class</li><li>• Mid-term examination or presentation</li><li>• Passing the final examination</li></ul> The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course
Workload:	Please note: <b>Regular attendance is mandatory and will be assessed:</b> 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (4 SWS). This way you will be admitted to the final examination! <b>Active participation in class</b> (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated. The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.
Modulprüfung:	KMP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	A completed CEFR B2.2 level of English is required (OOPT result C1 = score of 81 to 100).

## Ausbildungsziele des Moduls:

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen 0 %

Analyse 0 %

Konzeption 0 %

Realisierung 0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.

- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

Bemerkung: Eingangsniveau C1

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822420a	<a href="#">English Media and Society C1</a>	V	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul Intercultural Communication B2/C1

Modul:	<b>822429 Intercultural Communication B2/C1 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Data-Driven Consulting, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism &amp; Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media &amp; Management, Storytelling, Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2 <b>12 dates à 2 hours per week (attendance) plus self-study.</b> Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate: <ul style="list-style-type: none"><li>• Compulsory attendance</li><li>• Preparation and follow up of classes in self-study</li><li>• Active participation in class</li><li>• Mid-term examination or presentation</li><li>• Passing the final examination</li></ul> The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course
Workload:	Please note: <b>Regular attendance is mandatory and will be assessed:</b> 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (4 SWS). This way you will be admitted to the final examination! <b>Active participation in class</b> (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated. The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.
Modulprüfung:	KMP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<b>Admission Requirements</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Achieved at least a C1.2 level at the Oxford Placement Test (OOPT result score of 91 to 120).</li><li>• Completed a course at levels C1 or C2 Level at the HdM or at a Partner University</li></ul>
Kompetenzprofil	<b>Intercultural Communication: Studying and Working Across Cultures</b> This course is designed to prepare students to communicate effectively with native and non-native English speakers from all over the world. We will raise your awareness for the communicative and cultural implications of situations at the university, at work and in everyday life. You will receive vital input on intercultural theory and
Lernergebnisse:	

relevant language structures (e.g. indirect questions). In order to do so, we will also explore our own cultural background and analyze our own intercultural experiences.

**Topics that will be covered**

- What is culture
- Research Methods in Intercultural Studies
- Cultural Values
- Stereotypes and Prejudices
- Intercultural Communication at the University/at Work
- Ethnocentrism and Racism
- Migration
- Diversity and Intersectionality

**Methods we will use:**

- Theory
- Simulations
- Critical Incidents
- Role Plays

**Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

**Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

**Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822429a	<a href="#">Intercultural Communication B2/C1</a>	-	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul German Language Course - A1.1

**822451 German Language Course - A1.1  
(Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advanced Business Projects, Advertising, App Design  
& Development, Data-Driven Consulting, Games  
Development, Integrated Product Design,  
International Publishing, Journalism &  
Communication Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Social Media &  
Management, Storytelling, Visual Communication**

**Modul:**

Modulverantwortlicher:

Dr. Barbara Garzia-Jansen

ECTS-min./max.:

2 / 2

**13 Termine à 4 SWS (Präsenz) plus Vor- und Nachbereitung des Kurses im Selbststudium**

Voraussetzungen zum Erwerb von ECTS-Credits und Sprachkursbescheinigung:

- Anwesenheitspflicht
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts im Selbststudium
- Aktive Beteiligung am Unterricht
- Zwischenprüfung oder Präsentation
- Bestehen der Abschlussprüfung

Die Gesamtnote besteht aus Teilleistungen (KMP), die über die gesamte Dauer des Kurses erbracht werden müssen.

Bitte beachten:

**Die reguläre Anwesenheitspflicht wird bewertet:** 85% des Kurses sind in Präsenz (ggf. auch in online Lehrformaten über Videokonferenz) zu absolvieren. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Termine (8 SWS) fehlen. Auf dieser Grundlage werden Sie zur Abschlussprüfung zugelassen.

Aktive Beteiligung einschließlich verbale Mitarbeit (u.a. in Partner- oder Kleingruppenarbeit, Diskussionen; Rollenspiele) wird bewertet.

Die **schriftliche und mündliche Abschlussprüfung** findet in der Norm in der letzten Sitzung des Kurses statt. Zum Bestehen der Prüfung müssen mindestens 60 Prozent insgesamt erreicht werden.

**Austauschstudierende (Minors und Erasmus)** erhalten für den bestandenen Kurs zwei ECTS-Punkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe. Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurs A1.2 (GER) besucht werden.

**13 dates à 4 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the

Workload:

course

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (8 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

**Exchange students (Minors & Erasmus)** who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, students can attend the next course at CEFR level A1.2.

Modulprüfung:

KMP

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Zulassungsvoraussetzung:** Keine

**Nächste Niveaustufe:** A1.2

**Entry requirement:** None

**Next course-level:** A1.2

## Kompetenzprofil

### Lernziele A1 (GER): Elementare Sprachverwendung

- Hören: Lernende können vertraute Wörter und ganz einfache Sätze verstehen [...], vorausgesetzt es wird langsam und deutlich gesprochen.
- Lesen: Lernende können einzelne vertraute Namen, Wörter und ganz einfache Sätze verstehen, z. B. auf Schildern, Plakaten oder in Katalogen.
- Sprechen: Lernende können sich auf einfache Art verständigen [...] können einfache Fragen stellen und beantworten, sofern es sich um unmittelbar notwendige Dinge und um sehr vertraute Themen handelt; können einfache Wendungen und Sätze gebrauchen, um Leute und Orte zu beschreiben.
- Schreiben: Lernende können kurze einfache Nachrichten schreiben, z. B. Feriengrüße, können auf Formularen, z. B. in Hotels, Namen, Adresse, Nationalität usw. eintragen.

Lernergebnisse:

### Learning outcomes Level A1 (CEFR): Basic User

- Can understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases aimed at the satisfaction of needs of a concrete type.
- Can introduce him/herself and others and can ask and answer questions about personal details such as where he/she lives, people he/she knows and things he/she has.
- Can interact in a simple way provided the other person talks slowly and clearly and is prepared to help.

## Ausbildungsziele des Moduls:



- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden
- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu

kooperieren

- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses  
Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
822451a	<a href="#">German Language Course - A1.1</a>	-	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# Modul English for Marketing C1

## Modul:

**823373 English for Marketing C1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design & Development, Games Development, Integrated Product Design, International Publishing, Journalism & Communication Management, Media Creation and Management, Moving Images, Social Media & Management, Storytelling, Visual Communication, Visual Effects**

Modulverantwortlicher:

Dr. Barbara Garzia-Jansen

ECTS-min./max.:

2 / 2

**12 dates à 2 hours per week (attendance) plus self-study.**

Requirements for obtaining ECTS credits and language course certificate:

- Compulsory attendance
- Preparation and follow up of classes in self-study
- Active participation in class
- Mid-term examination or presentation
- Passing the final examination

The final, overall grade consists of partial performances (KMP) that must be achieved over the entire duration of the course

Workload:

Please note:

**Regular attendance is mandatory and will be assessed:** 85% of the course is to be completed in presence, this also applies to online - distance teaching formats, via videoconference. Make sure that you do not miss more than two classes (4 SWS). This way you will be admitted to the final examination!

**Active participation in class** (peer and group works, discussion) incl. verbal skills will be evaluated.

The course ends with a written and verbal final examination which usually takes place on the last day of the course. To successfully pass the examination, at least 60 percent must be achieved in total.

Modulprüfung:

KMP

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

Entry requirement is at least a Level B2+ or C1 of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) based on: The result of the Oxford Placement Test (OOPT) with a score ranging between 81 to 100 (C1) points OR a certificate from a previously completed B2 or C1 course at the HdM Language Centre.

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

**Course outline:** This course is designed to prepare students to communicate effectively in Marketing and PR. We will raise your awareness for the linguistic, communicative and cultural implications in commercial texts. You will receive vital background information on marketing, advertising and PR in the English-speaking world. We will be discussing representative examples for good/ bad marketing, and analyze the stylistic features of effective commercial texts. In groups, you will create

commercial texts to be discussed in class, and develop a realistic marketing/ PR project to be presented at the course (incl. critical questions from the audience). At the end of the semester, you should be able to interpret and produce commercial texts (webpages, emails, newsletters, brochures, radio/ TV ads, etc.), and make strategic use of relevant linguistic means to sell yourself and your services/ products.

### **Skills trained:**

Commercial business communication

Intercultural communication

Discussion skills

Meeting skills

Presentation skills

Reading comprehension

Text competence

Descriptive, concise style

### **Ausbildungsziele des Moduls:**

- Theoretische Grundlagen (modulspezifisch oder modulübergreifend): grundlegende theoretische Sachverhalte einer (Fach-)Disziplin
- Analyse: Methoden zur Erhebung relevanter Informationen, Identifikation ursächlicher Prozesse und fachadäquater Dokumentation von Zusammenhängen
- Konzeption: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur systematischen Erstellung von Zuständen, Systemen oder Produkten (aufbauend auf Erfahrung und Analyse)
- Realisierung: Vermittlung von fachspezifischen Fähigkeiten und Methoden zur operativen Umsetzung des angestrebten Zustands, Systems oder Produkts (aufbauend auf Analyse und Konzeption)

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### **Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen**

#### **Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):**

Fähigkeit und Bereitschaft, Aufgaben und Problemstellungen fachlich angemessen und methodengeleitet zu bearbeiten

- Stufe 1: Relevantes Wissen aus dem Gedächtnis abrufen
- Stufe 2: Bedeutung von Wissen erkennen, Gelerntes in neuen Situationen anwenden

- Stufe 3: Material in seine konstituierenden Teile gliedern und seine Struktur bestimmen; Urteile auf der Basis von Kriterien und Standards fällen
- Stufe 4: Elemente zu einem neuen, kohärenten, funktionierenden Ganzen zusammenführen

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben

Stufe 2: verstehen & anwenden

Stufe 3: vergleichen & bewerten

Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### **Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):**

Fähigkeit und Bereitschaft, das eigene Leben eigenständig und verantwortlich zu gestalten

- Kommunikation: Austausch von Informationen zwischen Personen, in Gruppen und Organisationen.
- Teamfähigkeit: Innerhalb einer Gruppe zur Erreichung von Zielen zu kooperieren
- Reflexion: Aus Erfahrungen zu lernen, kritisch zu denken und zu handeln
- Eigenständigkeit: Ohne fremde Hilfe zu handeln;  
Verantwortung: Selbstgesteuert zur Gestaltung von Prozessen beizutragen

Diese Elemente müssen im Modul unter Anleitung reflektiert werden.

Kommunikation

Teamfähigkeit

Reflexion

Eigenständigkeit & Verantwortung

Voraussetzung für dieses Modul:

-

Dieses Modul ist Voraussetzung für:

-

Bemerkung: Eingangsniveau C1

### **beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
823373a	<a href="#">English for Marketing C1</a>	-	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen